HOLY
avenger
d20 system
Cassaro • Saladino • Trevisan

Marcelo Cassaro

Rogério Saladino

J.M.Trevisan

Criação e Desenvolvimento para D20: Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

Arte: Erica Awano, Denise Akemi, Lydia Megumi, André Vazzios, Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Capa: Erica Awano e André Vazzios.

Impresso por: Parma.

Diretor: **Ruy Pereira** • Editor Executivo: **Marcelo Cassaro "Paladino"** • Editores Assistentes: **Rogério Saladino, J.M.Trevisan** • Produtor Gráfico: **Roberto Avelino** • Scanners: **Edilson Gedo, Wagner F. Nunes** • Contato: **Lourdes Maurício** • Assistente do Depto. Comercial: **Viviane Assis** • Sede: **Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, SP/SP, CEP 05550-010** • Redação, administração e depto. comercial: **fone (11) 3052-2288** • Comercial: **Antonio Marcos** • Distribuição exclusiva para todo o Brasil: **Fernando Chinaglia S/A, Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766** • Impressão e Acabamento: **Parma** • Atenção: **DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA é uma publicação da Editora Talismã Ltda.**

Sumário

Introdução

"O sucesso na tela não será forçosamente o resultado do bom funcionamento de nosso cérebro, mas sim da harmonia entre elementos pré-existentes dos quais nem mesmo tínhamos consciência."

François Truffaut, cineasta francês (1932-1984)

Vou confessar uma coisa. RPG é divertido, mas o que eu gosto mesmo é de fazer quadrinhos.

Will Eisner disse que, com o advento da Internet e outras formas de lazer, as histórias em quadrinhos deixariam de existir. A profecia sinistra não se realizou, e todos torcemos para que desta vez o mestre da arte seqüencial esteja errado.

Mas é verdade que, diante de tantas outras opções de entretenimento, as HQs perderam força. Todos aqueles que sonham em fazer — ou viver de — quadrinhos no Brasil conhecem as atuais dificuldades de realizar esse sonho. Grandes empresas não mantêm mais estúdios próprios ou profissionais contratados com essa finalidade. Patrocinadores não se interessam mais em anunciar nas revistas em quadrinhos. O simples ato de publicar uma revista, álbum ou fanzine por satisfação pessoal já exige empenho extraordinário: fazer disso uma profissão digna, então, é um desafio épico. Nos dias de hoje, raríssimos brasileiros vivem apenas de fazer quadrinhos.

Tive a sorte de começar minha carreira quando a situação não era assim tão alarmante. Na metade da década de 80, a produção nacional de HQs era muito maior. Grandes estúdios como a Maurício de Souza Produções e o Núcleo de Criação da Abril Jovem empregavam dezenas de editores, argumentistas, desenhistas, arte-finalistas, letristas, coloristas e outros profissionais. Foram tempos divertidos, quando podíamos conviver com pessoas que tinham os mesmos sonhos, problemas e manias. (Quando você passa a maior parte do dia sobre a prancheta, é difícil ter assunto para muita conversa fora dessa atividade...)

Com o tempo, viver profissionalmente de HQ ficou mais difícil. De argumentista e desenhista, passei a editor de revistas sobre videogames. Mesmo durante esse período não deixei de fazer quadrinhos, por simples teimosia, sempre encontrando pretexto para incluir pelo menos uma página de HQ nas revistas que produzia. Assim nasceu o Capitão Ninja na *Progames* e *Gamers*.

Enquanto isso, mais ou menos na mesma época em que deixei os grandes estúdios, comecei a jogar *Dungeons & Dragons*. Fiquei cada vez mais envolvido com o hobby, e os jogos de interpretação também passaram a ganhar destaque em minhas publicações. Começou com notas discretas e colunas em revistas de games, e acabou na Trama Editorial — atual Talismã — como a *Dragão Brasil*. A maior, melhor e única revista mensal brasileira de RPG. (Sim, eu adoro repetir isso, e vou continuar repetindo até que deixe de ser verdade.)

Os dados multifacetados tomaram o lugar dos quadrinhos em minha vida? Não mesmo. Ao longo da *DB* sempre foi visível o esforço de manter viva a produção nacional de HQ, inicial-

mente com histórias curtas de quatro páginas, e mais tarde com projetos mais ambiciosos — especialmente trabalhos como *Godless, U.F.O.Team, Lua dos Dragões* e tantos outros.

"Ah, então o Cassaro é um quadrinhista frustrado, trabalhando com RPGs porque não tem outra escolha?!" Dificilmente. RolePlaying Games são cativantes para muitos, e também têm sido para mim. Não apenas como passatempo, mas como uma forma totalmente nova de contar histórias. Pois jogar RPG não é outra coisa além de levar adiante uma história interativa, com a participação de amigos. E se contar histórias através de quadrinhos estava se tornando complicado, então que fosse de outra maneira.

Para o leigo, este pode parecer um jogo esquisito que exige fazer contas difíceis, rolar dados estranhos e memorizar centenas de páginas de regras. De certo modo, é verdade. Mas praticar o RPG também significa construir personagens, criaturas, objetos e monstros com um detalhamento que muitos quadrinhistas nunca cogitaram.

Em *Supremo*, Alan Moore ironiza o super-herói dos anos noventa, dizendo que "seus poderes podem ser tão pouco definidos que ele se torna virtualmente ilimitado!" Eu diria que esse mal também pertence a muitos heróis clássicos, da época em que você podia simplesmente colocar "super" ou "bat" diante de qualquer improviso. ("Super-ventriloquismo"?! "Bat-cartão-de-crédito"?!) Mas, para o Mestre de RPG, isso não existe. Seus heróis e vilões têm atributos físicos e mentais medidos com números. Suas armas, artefatos e objetos mágicos têm funcionamento e limites bem determinados, ao contrário de "cintos de utilidades" que fazem qualquer coisa.

Cenários de campanha para RolePlaying Games conseguem ser tão ricos e complexos quanto os maiores universos ficcionais presentes em outras mídias. Qualquer dos grandes mundos de *Dungeons & Dragons* é possivelmente povoado por mais heróis, vilões, monstros, artefatos e culturas que os universos de *Star Wars* e *Star Trek* juntos. (Ou será que você já viu um catálogo com mais de 300 monstros de *Jornada nas Estrelas*?)

Todo aspirante a quadrinhista devia prestar mais atenção aos RPGs. Podem parecer apenas jogos exóticos, mas são uma literatura altamente especializada sobre criação de personagens, construção de cenários e narração de histórias. No Brasil, temos pouquíssimos livros sobre produção de quadrinhos (*Quadrinhos e Arte Seqüencial* de Will Eisner, *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud, *Mangaka: Lições de Akira Toriyama...*), mas centenas de páginas em títulos como *Dungeons & Dragons, GURPS, Vampiro: a Máscara, Lobisomem: o Apocalipse, Castelo Falkenstein, Shadowrun* e tantos outros, justamente sobre a elaboração de personagens, universos e histórias.

Sem modéstia nenhuma, eu diria que todos estes anos jogando e lendo sobre RPG fizeram de mim um roteirista de quadrinhos muito mais eficiente. Não tenho tanta dificuldade em lidar com tramas complexas, múltiplas linhas narrativas, ganchos, pontas soltas e coisas assim. Também não tenho receios em alterar completamente os rumos de uma história para acomodar um fato novo, apresentar (ou sumir com) um personagem, corrigir um erro, ou apenas oferecer um final mais divertido — pois, na mesa de jogo, o Mestre também precisa improvisar e alterar seus planos o tempo todo, dependendo das decisões dos jogadores.

Do RPG para a HQ...

E assim chegamos a *Holy Avenger*. Pelo que sei, foi a segunda série em quadrinhos mais longeva produzida no Brasil — entendendo-se por "série" uma história fechada, com começo e fim. De acordo com Alexander Lancaster, colunista do site AnimePro, a HQ mais longa totalmente feita e publicada no Brasil teria sido *O Judoka*, ainda nos anos 70, com mais de 50 edições. De qualquer forma, é correto dizer que *Holy* é a HQ juvenil brasileira mais bem-sucedida das últimas décadas.

"Por que em estilo mangá?" muitos ainda perguntam. Por que Erica Awano, assumida desenhista de shoujo mangá (HQs para meninas), assumiria um projeto que a princípio nada tinha a ver com seu traço? Nos Estados Unidos, onde o RPG foi inventado e onde ainda é mais praticado, de fato esta associação não é comum — o material visual voltado para RolePlaying Games é mais clássico, mais fotográfico, na tradição da arte fantástica de Frank Frazetta e Boris Vallejo. No entanto, como já devo ter mencionado em outro lugar, RPG e mangá têm algo muito forte em comum. Ambos são envolventes, imersivos, fazendo o leitor/espectador/jogador se sentir dentro da história. Os quadrinhos japoneses fazem isso com personagens mais humanos, cativantes, icônicos, com quem o leitor prontamente se identifica — enquanto o RPG, é claro, coloca os próprios jogadores no papel de protagonistas. Assim, a fusão mangá/RPG parece extremamente natural, e fico surpreso que muitos não consigam ver dessa forma.

Holy é uma história bem complicada, com muitas voltas e rodeios. Em várias ocasiões cheguei perto de me perder totalmente, e o final não ficou como planejado... porque, no início, não havia um final planejado! Havia linhas gerais, e mais nada. Se a aventura terminou bem, garanto que não foi por obra de um planejamento meticuloso. Foi mais provavelmente devido aos tais "elementos pré-existentes desconhecidos por nós" mencionados por Truffaut — coisa que, embora eu discorde, alguns costumam chamar simplesmente de "sorte".

(A propósito: não, eu não sei absolutamente nada sobre cinema francês. Só peguei a frase emprestada de uma crítica de filme, porque achei legal.)

Para roteiristas mais meticulosos, contar uma história assim pode parecer imprudente, irresponsável até. Mas é como fazemos no RPG. Nós viajamos com a história. Crescemos, aprendemos e rimos com ela, tanto quanto os leitores/jogadores (por que deixar que eles fiquem com toda a diversão?!). E eu, pessoalmente, tenho a convicção de que muitos grandes autores pensam da mesma forma — mesmo quando estudiosos insistem em apontar seus supostos métodos, estilos e influências. Ninguém nunca me convencerá, por exemplo, de

que Tolkien tinha toda a trama de *O Senhor dos Anéis* plenamente elaborada quando escreveu *O Hobbit*.

Contar uma história sediada em um universo de RPG definido — neste caso Arton, o mundo ficcional de *Tormenta* — tem vantagens e desvantagens. A maior vantagem é que temos um mundo completo, com suas regiões, pessoas, criaturas e deuses, bastando abrir um livro e pegar algo quando precisamos. A desvantagem é que perdemos muita flexibilidade. Por exemplo, após apresentar as informações de jogo sobre Lisandra, eu não poderia inventar para ela novos poderes.

Mesmo assim, ela de fato GANHOU novos poderes. Poderes que não poderiam ser revelados antes, não sem estragar a história. Quando *Holy* começou, Lisandra era uma jovem selvagem e ingênua, estilo Mogli ou Tarzã (só que mais bonitinha...), com um passado misterioso. A revelação gradual de sua verdadeira origem e natureza não-humana foi importante para manter o suspense — pois, como disse Isaac Asimov, suspense é obtido com falta de informação. Publicar em uma revista de RPG todas as informações de jogo sobre Lisandra simplesmente arruinaria a história. O mesmo vale para muitos outros personagens e fatos, como o funcionamento do cajado de Niele, a exata medida dos poderes do Paladino...

Ou seja: embora *Holy Avenger* seja fortemente baseada em regras de RPG — sobretudo regras do jogo *Dungeons & Dragons* —, em muitas ocasiões as regras foram mudadas ou omitidas. Seja porque certos fatos não podiam ainda ser revelados (para manter o suspense), seja porque não haviam sido inventados (para manter a espontaneidade de uma aventura de RPG).

...e de Volta Outra Vez

Agora, com este livro, estamos revertendo a situação. *Holy Avenger D20* existe para contar novamente a saga dos Rubis da Virtude, agora pelo ponto de vista RPGista. Mais do que isso, a história será agora contada de forma muito mais detalhada que na versão em HQ, pois não há mais necessidade de guardar segredos.

Cada parte de *Holy* é reapresentada aqui na forma de pequenos contos, com segredos até então desconhecidos. Você saberá exatamente onde, como e quando tudo aconteceu. Saberá como o Grande Plano de Sszzaas se desenvolveu, de forma tão sutil que apenas um Deus da Traição poderia elaborar. Entenderá as intenções ocultas em cada ato de Mestre Arsenal. Perceberá tramas, conflitos e sentimentos que não eram tão aparentes.

Personagens secundários, que antes não precisavam de detalhamento profundo, agora ganharam nomes e históricos. Você descobrirá de onde veio Devitorimm, o anão gladiador. Conhecerá as leis que governam Vectora, o Mercado nas Nuvens. E descobrirá como o samurai Haramaki se tornou tão insano a ponto de recitar todos os seus títulos antes de uma luta...

Para RPGistas, sem dúvida o mais importante neste livro são as regras — já que muitas delas eram nebulosas em *Holy*, tornando difícil usar seus elementos em jogo. Cada personagem tem suas estatísticas apresentadas, desde os protagonistas até simples figurantes como os guardas de Valkaria e Vectora. Alguns têm várias fichas que demonstram sua evolução, ganho de experiência, aumento de poder e outras mudanças ocorridas ao longo da história — como a cegueira de Tork, o treino de Sandro como gladiador, a morte de Niele e a metamorfose do Paladino. Notem que, em muitos casos (especialmente Lisandra), os personagens ganharam Níveis de Experiência muito mais rapidamente que as regras normais de *D&D* permitem.

A ajuda de Rogério Saladino, talvez uma das maiores autoridades no Brasil em regras de *D&D* (diabos, ele foi um dos "playtesters" da 3ª Edição!), foi inestimável. Ele construiu fichas para praticamente todos os personagens e criaturas deste livro, tornando possível utilizar cada um deles em jogo — e também revelando com clareza suas capacidades. O mesmo vale para criaturas, magias e itens mágicos. Também devo agradecer a J.M.Trevisan, que colaborou com históricos para muitos NPCs. Desnecessário dizer, ambos também são os legítimos "pais" de muitos personagens importantes, como Vladislav, Vectorius, Talude, Sckhar, o Camaelão e outros.

Estou particularmente orgulhoso do modo como *Holy Avenger D20* se tornou rico em material de campanha. Quase todos os lugares visitados por Lisandra, Sandro e os outros podem ser novamente explorados pelos personagens jogadores: da Estalagem do Macaco Caolho à Fortaleza de Arsenal, passando pelo Palácio de Naxus Dilkar, o Templo do Inseto-Rei, a Tumba de Tarso e a Arena Imperial. Muitos deles não estão mapeados, mas têm informações de apoio suficientes para que um Mestre consiga traçar seus corredores e câmaras, e oferecer desafios divertidos a seu grupo.

Da mesma forma, muitos personagens vistos na série estão ainda em atividade, de modo que podem ser empregados como NPCs — sejam aliados, sejam adversários. O minotauro Cintrilium está atualmente à procura de heróis para ajudá-lo a salvar sua amada. Tasha, a jovem demônia salva pelo Paladino e depois morta por Arsenal, retornou ao Plano de Tenebra — de onde ainda pode ser resgatada. O cruel Deenar foi derrotado, mas continua tramando formas traiçoeiras de atacar os humanos. Gary e Gygax, o gigante bicéfalo, prossegue rondando o reino de Petrynia. Nekapeth e os sszzaazitas praticam rituais de sacrifício para restaurar a glória de seu deus, e devem ser detidos. Sckhar ainda governa seu reino com terror, enquanto o estranho Tarso continua surgindo onde é menos esperado.

Você conhecerá os poderes exatos do cajado de Niele, que está atualmente desaparecido. Saberá que o bandolim mágico de Luigi faz parte de um conjunto de seis peças iguais, todas esperando para serem encontradas. E poderá lutar contra os slarks, selakos, árvores-matilha, dinossauros, gnolls, quimeras e tantos outros animais e monstros.

Eu diria que este é o guia definitivo para *Holy Avenger*, mesmo para quem nunca jogou *Dungeons & Dragons* — mas é claro que você vai entender muito melhor se está familiarizado como o jogo. Para RPGistas, esta é uma obra única. Desde as *Crônicas de*

Dragonlance, raras vezes uma história — seja romanceada ou "quadrinhizada" — foi escrita tão intimamente com um jogo interativo, permitindo a seus fãs também participar dela.

Recontar esta aventura na linguagem do RPG foi para mim, como muitos jogadores veteranos gostam de dizer, uma "campanha memorável". Algo que ajudou-me a entender o quanto aprendi com esta brincadeira de contar histórias, com o potencial narrativo oculto neste "jogo esquisito" com dados estranhos e livros de regras imensos.

Espero que *Holy Avenger* possa ser recontada muitas vezes, de muitas formas diferentes. E espero que, como agora, seja uma história diferente cada vez que é recontada. Uma história nova, mas ainda como antes. Envolvente, emocionante e imprevisível.

Como um rolar de dados.

Marcelo Cassaro "Paladino"

O que é Tormenta D20?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média européia. A diferença é que, em Arton, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas mágicas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, entre outros suplementos. Este também é o mundo onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos *Holy Avenger*. É ainda o mundo nativo de Vitória, a meio-elfa semideusa da história *Victory*.

Em sua mais recente versão, o livro **Tormenta D20** descreve o mundo de Arton com regras compatíveis com o D20 System, o sistema de RPG empregado no jogo *Dungeons & Dragons*. **Tormenta D20** também é a base para este livro que você tem em mãos, pois muitas de suas raças, classes, criaturas, magias e outros elementos básicos de Arton são explicados nele. Portanto, para entender e aproveitar completamente o material deste livro, você deve ler **Tormenta D20** e também o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros D&D*.

O que é Holy Avenger D20?

Tormenta D20, o primeiro livro básico sobre Arton totalmente voltado para o jogo *Dungeons & Dragons*, apresentou um panorama geral do mundo de Arton. No entanto, embora *Holy Avenger* tenha sido a mais importante história ocorrida neste mundo, poucos de seus fatos ou personagens são mencionados em **TD20**.

Essa decisão foi tomada porque, quando **TD20** foi lançado, *Holy* ainda não havia sido concluída. Publicar informações de jogo exatas sobre certos personagens, ou o funcionamento de certos itens mágicos, significaria revelar segredos que não deveriam ser conhecidos antes do final da HQ.

Portanto, como complemento para o livro básico, este novo título foi preparado especialmente para os fãs de *Holy Avenger* — concentrando-se unicamente em personagens, lugares, criaturas, itens mágicos e outros aspectos de jogo presentes na história em quadrinhos. Personagens aparecem com suas estatísticas de jogo completas, itens mágicos são plenamente explicados, lugares são descritos, e passagens da história são apresentadas em termos de jogo, mostrando exatamente quais magias, manobras ou regras foram empregadas em cada momento.

Assuntos que já tenham sido explicados no livro básico **Tormenta D20** — como Valkaria, Galrasia e a Academia Arcana, por exemplo — não serão novamente abordados aqui, exceto em pequenos tópicos. O mesmo vale para personagens como Vectorius, Talude, Vladislav, Loriane e outros, que já tiveram suas fichas publicadas em **TD20.** A única exceção é o Camaleão: este livro apresenta novas estatísticas para o vilão, que substituem as anteriores (afinal, era um tanto estranho que o maior assassino de Arton não tivesse níveis na classe de prestígio Assassino...).

Holy Avenger D20 não é apenas uma forma completamente diferente de acompanhar a saga dos Rubis da Virtude, mas também uma riquíssima fonte de material para Mestres e jogadores de **Tormenta.**

Licença Aberta D20

Todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas sobre Arton não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20. É considerado material Open Game:

Volumes 1 a 5: todas as fichas de personagens e regras sobre itens mágicos, criaturas e magias (mas não seus nomes e históricos).

Apêndice: o modelo meio-dríade; as regras para combate naval; a classe de prestígio Samurai de Tamu-ra.

AWANO 99
ROD REIS

Parte 1 • A Druida e o Ladrão

Abandonando a ilha pré-histórica de Galrasia pela primeira vez, Lisandra vai até Valkaria, a maior metrópole de Arton, à procura do famoso aventureiro Galtran — de quem havia ouvido falar através de Tork.

Instruída por seus sonhos, ela havia sido levada a crer que precisava de um ladrão para ajudá-la a apanhar o primeiro Rubi da Virtude, que descansa em um lugar chamado Palácio Naxus. Ainda de acordo com os sonhos, ali repousa um homem ambicioso transformado em dragão.

Sem qualquer contato anterior com a civilização, a inocente druida aborda os guardas da cidade sobre como gostaria de "contratar um ladrão". O mal-entendido termina em tragédia, quando seu companheiro lobo ataca um dos guardas, sendo morto logo em seguida. Lisandra é levada para a masmorra.

Felizmente, a jovem é encontrada por alguém que diz ser Galtran — e que, valendo-se de explosivos, liberta a prisioneira. O ladrão sofre algum dano durante o incidente, sendo curado pela magia da druida (e no processo recebendo dela seu primeiro beijo, ainda que ele não saiba disso até hoje...).

Durante alguns dias, e com a ajuda de animais, Lisandra transporta o ainda desacordado colega para longe da cidade, até as vizinhanças do Palácio Naxus. Lá o ladrão revela que na verdade não é o renomado Leon Galtran, mas sim seu filho nem-um-pouco-tão-renomado Sandro. Decepcionada, Lisandra invoca seus poderes *Armadura de Allihanna* e *Armamento de Allihanna* (ambos possíveis para meio-dríades de 1º nível ou mais) para entrar no palácio sozinha.

Em seu interior, a druida é atacada por um bando de slarks. Ela vence, mas não percebe um último monstro atacando pelas costas. Felizmente, é salva no último instante por um golpe da arma mágica de Sandro. Agora juntos, eles avançam até a câmara onde dorme Naxus, transformado em dragão. Sandro fracassa em resgatar furtivamente o Rubi da Virtude, despertando a fera. Perseguidos, conseguem se salvar lançando uma bolsa de pérolas explosivas diretamente na boca em chamas do dragão, matando-o.

Agradecida, Lisandra recompensa Sandro com frutas mágicas e retorna a Galrasia com a gema. Lá ela abriga o corpo do Paladino, o mais poderoso herói de Arton, há tempos desaparecido. Aparentemente, a julgar pelos dezenove orifícios restantes em sua armadura, o Rubi da Virtude que Lisandra conseguiu é apenas uma das vinte pedras necessárias para trazê-lo de volta à vida.

Lisandra, Druida

"Engraçado... é a primeira vez que digo meu nome a um ser humano."

—Lisandra

Lisandra nunca teve família — pelo menos, não uma família humana. Até onde ela sabe, nasceu no coração das florestas de Galrasia, a ilha pré-histórica. Amamentada e criada por animais, não tem qualquer lembrança de sua verdadeira origem. Na verdade, embora não saiba disso, Lisandra é filha de uma dríade (um tipo de fada das florestas) chamada Momiji que por algum tempo viveu com Mestre Arsenal, seu verdadeiro pai. Essa condição única de meio-dríade oferece a Lisandra uma variedade de poderes incríveis (mais detalhes sobre isso no Apêndice, em "Meio-Dríades").

Visitada pessoalmente pelo avatar da deusa Allihanna, na forma de um cervo, Lisandra recebeu da Mãe Natureza todo o carinho, ensinamento e segurança de que uma criança precisa. Mais tarde, crescida, ela dedicou sua vida a retribuir esse carinho e segurança, protegendo sua floresta-mãe contra monstros e invasores. A única pista de Lisandra sobre seus verdadeiros pais era um bracelete de ouro onde trazia inscrito seu nome, sendo este seu único bem material.

Lisandra vivia em Galrasia e desejava viver ali para sempre. Ela não se sentia realmente sozinha, pois não considerava seres humanos seus semelhantes — ficava desconfortável em sua presença. No entanto, cada vez mais perturbada por sonhos intensos envolvendo o Paladino de Arton, a druida foi levada a deixar seu lar e procurar pelo herói lendário. Encontrou seu corpo em um vale no reino de Petrynia, próximo a Malpetrim, onde havia sido derrotado após uma batalha épica contra Mestre Arsenal.

O amigo mais próximo de Lisandra é Tork, o troglodita anão, que por algum tempo viveu com ela em Galrasia. Tork teria sido o responsável por ensinar a ela certos costumes "humanos", como andar sobre duas pernas, falar, usar roupas e acender fogo.

Lisandra: Humana Meio-dríade; Druida 3; ND 4; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 3d8+6, PVs 22; Inic +3; Desloc. 9m; CA 16 (+3 Des, +3 Pele de Árvore); Ataques: Corpo a corpo: +6 espada de madeira (dano 1d8+4); Qualidades Especiais: Senso da Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Magias; Fort +5, Ref +4, Von +4; For 14, Des 17, Cons 14, Int 12, Sab 13, Car 12; **Perícias:** Adestrar Animais +7, Conhecimento (natureza) +7, Cura +4, Empatia com Animais +7, Observar +4, Ouvir +4, Esconder-se +6, Sobrevivência +7; **Talentos:** Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos em Combate, Voz de Allihanna; **Magias:** 4 de nível 0 (truques); 3 de 1° nível; 1 de 2° nível. Lisandra geralmente aplica suas magias com um beijo, por acreditar que esse gesto afetuoso promove a cura.

Lobo-das-Cavernas

"Ei, já vi um desses nos jogos! Arrancou o braço de um gladiador!"

— Shen, guarda da milícia de Valkaria

O companheiro animal de Lisandra, a quem ela chamava apenas de "primo", foi morto durante sua visita a Valkaria.

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que são atrativos sexuais (apenas os machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 2d6+2 fêmeas.

Os goblins costumam capturar filhotes destes lobos e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas destas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles.

Lobo-das-Cavernas: Besta Média; ND 1; Tend. Neutro; DVs 2d10+4; PVs 20; Inic +2; Desloc. 15 m; CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +3 (dano 1d6+1); Ataques Especiais: Imobilização; Qualidades Especiais: Olfato; Fort +5, Ref +5, Von +1; For 13, Des 15, Cons 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Perícias:** Esconder-se +3, Ouvir +6, Furtividade +4, Observar +4, Sobrevivência +1*; **Talento:** Acuidade com Arma (mordida). * Lobos-das-cavernas recebem um bônus racial de +4 em Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Sandro Galtran, "Ladrão"

"Não te acho idiota, Sandrinho! Acho você um cara muuuito legal!"

—Niele

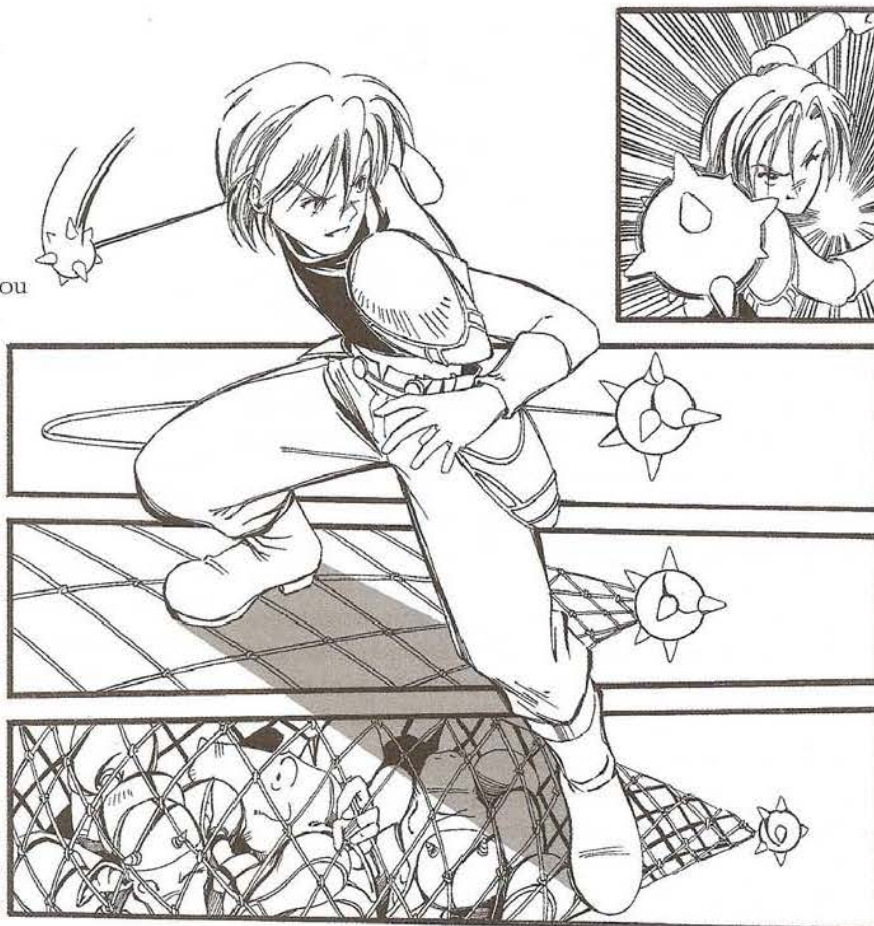
O ladrão aventureiro Leon Galtran ficou conhecido como o maior ladrão do Reinado, graças a uma altíssima recompensa por sua cabeça. Na verdade, ele nem era um ladrão tão bom assim: o prêmio foi oferecido pelo maligno Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos, apenas por vingança — depois que Leon destruiu parte de seu tesouro. Um bando de caça-recompensas encontrou e matou sua esposa Karin, mas Leon e seu filho Sandro escaparam.

Após a tragédia, Leon abandonou sua vida de crimes. Mas Sandro cresceu admirando as histórias de suas façanhas, e queria de qualquer jeito ser "um ladrão como o pai". É claro que Leon nunca concordou em ensinar um ofício tão ingrato ao filho. Como resultado, aos dezenove anos, Sandro decidiu sair pelo mundo se aventurando como um ladrão, mesmo sem ter a menor idéia de como um deles trabalha...

Sandro costuma ser bem-sucedido ao procurar trabalho como ladrão aventureiro. Afinal, a fama trazida pelo sobrenome sugere que ele seja habilidoso (em geral seus aliados só percebem a incompetência do jovem tarde demais...). Apesar da disposição exagerada para o crime, Sandro na verdade é bem intencionado — e também muito ingênuo: gosta de parecer esperto e manipulador, mas é facilmente enganado por qualquer um.

Sandro é péssimo como ladrão, mas bom como lutador. Ele usa uma arma mágica que pertencia ao pai, o kailash, combinação mágica de boleadeira e pedra de funda retornável. Embora Sandro não conheça totalmente os poderes da arma, ela o torna tão terrível em combate quanto sofrível em bater carteiras...

Sandro estava de passagem por Valkaria após um incidente no Palácio Imperial (para mais detalhes, veja em **Holy Avenger Especial 1 • Uma Grande Roubada**) quando testemunhou a prisão de Lisandra. Apaixonado à primeira vista (mas ainda sem ter a menor idéia disso!), decidiu que ela teria a ajuda do "grande Galtran"...

Sandro: Humano; Guerreiro 3; ND 3; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 3d10+6, PVs 24; Inic +8; Desloc. 9 m; CA 18 (+4 Des, +4 *corselete de couro +2*); Ataques: Corpo a corpo: +6 (dano pela arma +3), à Distância: +10 *Kailash* (dano 1d4+6); Fort +5, Ref +7, Von +0; For 16, Des 18, Cons 15, Int 10, Sab 8, Car 15; **Perícias:** Acrobacia +5, Atuação +4, Esconder-se +5, Observar +1, Ouvir + 1, Saltar +5; **Talentos:** Aventureiro Nato, Foco em Arma (Kailash), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (Kailash); **Equipamento:** *Kailash +3* (veja a seguir), *Corselete de Couro +2*.

O Kailash

"SEU FILHO DE UM BURRO! Eu já disse para ficar longe do Kailash! Você está proibido de usá-lo!"

— Leon Galtran

Durante uma antiga aventura, o ladrão Leon Galtran e seus colegas teriam sido contratados por um rico fazendeiro de Deheon para salvar sua filha desaparecida Karin — que mais tarde se tornaria esposa de Leon. Para ajudá-los na empreitada, e como pagamento adiantado, todos receberam itens mágicos diversos. A Leon coube uma estranha arma mágica feita por halflings, o kailash.

Pequeno e de aspecto quase inofensivo, o kailash ("grande matador" em idioma halfling) lembra uma pequena esfera metálica com cravos, com um cordão de suporte para o arremesso. No entanto, uma vez dominado, tem habilidades variadas e grande poder destrutivo.

De forma geral, a arma se comporta como uma *funda +3* (dano de 1d4+3) *do retorno* (retorna às mãos do usuário no início da rodada seguinte), *distância* (incremento de distância dobrado de 15m para 30m), *lâmina afiada* (dobra a margem de ameaça, que muda para 19-20 em qualquer das formas) e *explo-*

são flamejante (+1d10 por fogo em críticos). O kailash tem ainda numerosas outras habilidades, sendo que nem todas são conhecidas por Sandro:

Captura: quando o kailash é arremessado como uma boleadeira, seu cordão pode crescer e formar um laço ou rede para capturar alvos de tamanho Grande ou menores. Isso exige um ataque de toque à distância, e a vítima deve ter sucesso em um teste de Agarrar (resistido pela jogada de ataque original). A vítima pode usar uma ação de rodada completa para se soltar. Contra criaturas de tamanho Pequeno ou menor, esta manobra pode ser usada para imobilizar mais de uma vítima ao mesmo tempo, como se o atacante tivesse os talentos Trespassar e Trespassar Aprimorado. Sandro empregou esta habilidade contra um bando de kobolds em **Parte 4 • A Clériga e os Kobolds.**

Arrastar: uma criatura capturada pelo kailash pode, à escolha do usuário, ser arrastada para longe (até 30m do atirador) ou perto (até onde está o atirador). Novamente, a criatura pode resistir se tiver sucesso em um teste de Agarrar resistido pela jogada de ataque original. Sandro usou esta habilidade para afastar os mesmos kobolds citados anteriormente, e também para salvar Niele em **Parte 9 • Ascensão e Queda.**

Forma de Maça: sob comando, o kailash pode distender um de seus espigões para servir como empunhadura, e ser usado como uma maça. Nesta forma será uma *maça estrela +3* (dano de 1d8+3, crítico 19-20/x2), *anti-mortos-vivos* (+2, +2d6 contra mortos-vivos). As habilidades de *retorno, distância* e *explosão flamejante* não funcionam nesta forma. Esta habilidade não aparece na história.

Forma de Picareta: sob comando, o kailash pode distender dois de seus espigões e ser usado como picareta de combate. Nesta forma será uma *picareta pesada +3* (dano de 1d6+3, crítico 19-20/x4), *anti-gigantes* (+2, +2d6 contra gigantes). As habilidades de *retorno, distância* e *explosão flamejante* não funcionam nesta forma. Esta habilidade não aparece na história.

Forma de Lança: sob comando, o kailash pode distender dois de seus espigões e ser usado como uma lança. Nesta forma será uma *lança curta +3* (dano de 1d8+3, crítico 19-20/x3), *anti-dragões* (+2, +2d6 contra dragões). As habilidades de *retorno, distância* e *explosão flamejante* não funcionam nesta forma. Esta habilidade é empregada por Leon contra Sckhar em **Parte 22 • O Mais Procurado.**

Nível do item: 12º; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *clarividência/clariaudiência, invocar criaturas I, lâmina afiada, lâmina flamejante, bola de fogo, telecinésia*; preço de mercado: +10 de bônus.

Pérolas Explosivas

"Deixa ver... uma para cada noventa polegadas cúbicas, vai dar... ah, vai o pacote todo!"

— Sandro

Muito utilizadas por ladrões, as pérolas explosivas (ou "pérolas negras", como também são conhecidas) não passam de versões menores da granada comum (veja em **Tormenta D20**, "Equipamentos"). Seu comércio é proibido no Reinado, exigindo um teste de Obter Informação (CD 30) para encontrar alguém que tenha estas belezinhas à venda. Sandro provavelmente conseguiu as suas saqueando as gavetas e baús do pai...

Pérolas negras são empregadas por ladrões para explodir fechaduras, grades ou mesmo paredes, além de inutilizar armadilhas. Em geral o ladrão combina a quantidade necessária de pérolas para conseguir o efeito desejado, ligando todas a um único pavio. Cada pérola empregada com esta finalidade oferece um bônus de +2 em testes de Operar Mecanismo (ou simplesmente 1d6 de dano para destruir portas e paredes). Infelizmente, ao explodir, cada pérola também produz um barulhão que impõe um redutor de –4 em testes de Furtividade.

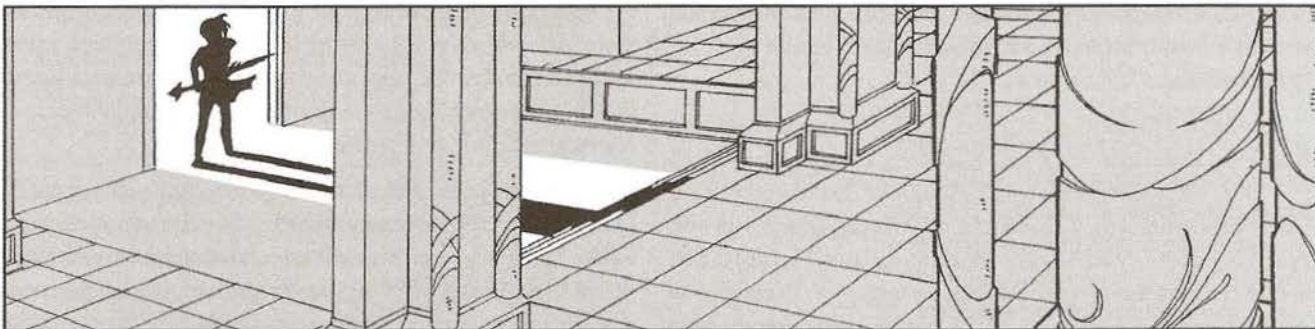
Usadas em combate, pérolas negras precisam ter seus pavios acesos antes do uso (uma ação padrão), e então devem ser arremessadas (um ataque de toque à distância). Quando acertam, causam dano de 1d6 por fogo. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz à metade. Assim como granadas, as pérolas negras são consideradas armas simples e usam todas as regras para bombas da Renascença vistas no *Livro do Mestre*, página 163.

Cada pérola custa 80 peças de ouro, e tem um raio de explosão de apenas 50cm. Dez delas pesam 1kg.

O Palácio Naxus

"Fico muito feliz que tenham sido bem-sucedidos em sua missão, aventureiros. Infelizmente, agora não preciso mais de vocês..."

— Naxus Dilkar

O antigo mago Naxus Dilkar (HUMANO, MAGO 7, CM) tem uma história bem conhecida. Após viver algumas aventuras,

acabou expulso do grupo por seus próprios companheiros devido à sua ganância, pois tinha o hábito de trapacear durante a partilha dos tesouros. Estabeleceu-se nas vizinhanças de Valkaria, onde usou parte de seu ouro para erguer um palácio.

Naxus passou a empregar seus recursos e poderes para acumular mais e mais ouro. Contratava aventureiros para missões em troca de parte dos tesouros conquistados — ou, não raras vezes, trapaceava ou eliminava esses aventureiros para ficar com tudo.

Conta-se que, um dia, Naxus elaborou um grande plano. Ele teria enviado um grupo de heróis para saquear a mais perigosa das masmorras — o Labirinto de Valkaria, um semiplano encerrado dentro da estátua da deusa na capital, cuja própria existência poucos conhecem. Inicialmente relutantes em invadir o lugar sagrado com esse propósito, os heróis foram forçados a aceitar através de reféns, chantagem, controle mental e outros meios. Fornecendo ao grupo mapas e outros recursos para possibilitar a empreitada, Naxus apenas aguardou ansioso...

Mas as coisas não saíram como o vilão esperava. Os aventureiros jamais voltaram, vencidos pelo Labirinto e seus monstros. E o próprio Naxus recebeu uma maldição, possivelmente infligida pela própria Deusa da Ambição: o mago foi transformado em um dragão vermelho (JOVEM, 120 PVs), e o palácio se tornou seu covil — onde ele foi condenado a permanecer, até que aventureiros viessem para matá-lo e tomar seu tesouro tão querido.

Quando veio até Valkaria em busca de Galtran, Lisandra conhecia uma versão diferente — e falsa — desta história: Naxus teria sido amaldiçoado por ousar se apossar do Rubi da Virtude. Ela foi levada a pensar assim devido aos sonhos enviados por Sszzaas, que havia ele próprio colocado o Rubi entre os tesouros do dragão, onde deveria ser encontrado.

Naxus foi morto por Lisandra e Sandro, mas os dois jovens heróis levaram apenas o que vieram buscar: o primeiro Rubi da Virtude. Muito ouro e itens mágicos ainda aguardam por aventureiros em pontos diversos do palácio, ocultos em câmaras secretas. Infelizmente, o lugar também abriga numerosos monstros e armadilhas.

Slarks

"Se querem me deter, filhos das trevas, não será sem luta!"

—Lisandra

Slarks são monstros de corpo humanóide, com faces horrendas de lagarto e três dedos em cada mão. Habitantes de ruínas e cavernas, temem o sol e nunca são vistos à luz do dia. Reúnem-se em grupos de 3d6 indivíduos.

Apesar do aspecto truculento e ameaçador, slarks são muito lentos e fracos. Para vencer, confiam apenas na escuridão (eles enxergam no escuro) e vantagem numérica (slarks só entram em combate quando estão em vantagem de pelo menos três para um).

Slarks podem caminhar pelas paredes (mas não lutar) livremente. Uma de suas táticas favoritas é esperar de tocaia no teto de túneis e corredores; quando grupos de aventureiros passam, os slarks despejam sobre eles banhos de saliva grossa e gosmenta para tentar apagar suas tochas.

O ataque inicial de um slark consiste em deixar-se cair do teto sobre a vítima. Depois disso eles lutam normalmente. Slarks não sabem manejar armas, e usam apenas roupas rústicas feitas com restos dos pertences de suas vítimas.

Slark: Humanóide Médio; ND 1; Tend. Neutro e Maligno; DVs 2d8+2; PVs 10; Inic –1; Desloc. 6m, Escalar 6m; CA 10 (–1 Des, +1 natural); Ataques: Corpo a corpo: +3 garra (dano 1d6+1), à Distância +0; Ataques Especiais: Queda Livre, Saliva; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +4, Ref –1, Von +0; For 15, Des 8, Cons 13, Int 8, Sab 11, Car 8; **Perícias*:** Observar +3, Ouvir +3; **Talento:** Acuidade com Arma (garra). * Slarks recebem um bônus racial de +2 em Escalar, Esconder-se e Furtividade.

Queda Livre (Ext): o primeiro ataque de um slark é deixar-se cair sobre a vítima, geralmente tentando apanhá-la de surpresa (exige testes de Esconder-se e Furtividade com CDs iguais aos testes de Ouvir e Observar da vítima). Uma vítima surpresa não conta com seu bônus de Destreza contra este ataque, que causa dano de 2d6+2.

Saliva (Ext): caso suas vítimas estejam carregando tochas, os slarks primeiro tentarão apagá-las com sua saliva pegajosa. Isso requer um ataque de toque à distância. A tocha terá uma Classe de Armadura igual a 10 + o bônus de Destreza da criatura que a segura, além de qualquer bônus mágico de deflexão, e ainda um bônus extra de +5 (caso o portador esteja tentando proteger a tocha). Para vítimas atacadas de surpresa (o que quase sempre é o caso), a CA da tocha recebe apenas bônus mágicos por reflexão.

Avelãs da Boa Sorte

"Olha só! São avelãs da boa sorte! Os magos usam em suas poções! Pagam uma fortuna por elas!"

— Sandro

Como recompensa por ajudar Lisandra, Sandro recebeu dela 3d10 destes pequenos e valiosos frutos mágicos, colhidos em Galrasia. Mas, por razões que ele próprio não sabe explicar, nunca teve coragem de comer ou vender...

Avelãs da boa sorte já foram comuns no Reinado, mas após a colonização tornaram-se raras devido à sua exploração desenfreada. Muitos druidas e outros devotos de Allihanna adotaram estas avelãs como símbolo do mal que o "homem civilizado" e sua ganância são capazes de exercer.

Quando consumida, uma avelã da boa sorte oferece algum tipo de bônus mágico ao usuário. O efeito é imprevisível. Role 1d100 na seguinte tabela:

1-40) +1d4 Pontos de Vida temporários durante 1 hora.

41-60) +1 em todos os testes de resistência durante 1 hora.

61-80) +1 em todos os testes de ataque durante 1 hora.

81-100) +1 em sua Classe de Armadura durante 1 hora.

Os efeitos não são cumulativos. Após comer uma avelã e receber qualquer de seus benefícios, consumir mais frutas não vai produzir nenhum resultado até que se passe uma hora. Os efeitos são considerados magias lançadas por um druida de 3º nível.

No comércio, encontrar estas raras frutas à venda exige um teste de Obter Informação (CD 25) e mesmo assim cada uma pode custar até 200 peças de ouro. Na natureza, em áreas selvagens, 1d4 destas podem ser encontradas com um dia inteiro de procura e um teste bem-sucedido de Procurar ou Sobrevivência (apenas com o talento Rastrear). A Classe de Dificuldade vai de 30 a 35, dependendo da região.

Árvore-Matilha

"Não, eles não me assustam. Muito pelo contrário. Às vezes sinto que eles foram deixados como presente para mim... para cuidar de mim..."

— Lisandra

Uma das muitas lendas sobre a origem de Galrasia fala de um grande druida chamado Galron — o mais poderoso que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir aos deuses, Galron escolheu uma ilha para morrer; tamanha era a energia vital emanada pelo druida, que a ilha tornou-se uma tempestade de vida em todas as formas. Antes de morrer, contudo, o druida dedicou seus últimos anos construindo um exército de guardiões para aquele paraíso; os golens-árvore.

Golens-árvore são criaturas construídas a partir de árvores vivas — talvez as únicas criaturas artificiais com um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Golens-árvore existem em muitas espécies (algumas podem até mesmo ser encontradas fora de Galrasia), seja em sua forma natural, como criaturas que vivem e se reproduzem, e também podem ser gerados a partir de magia druida poderosa.

A árvore-matilha é uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes. Parece-se com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem de 2 a 12 cabeças, de acordo com seu tamanho. Para cada duas cabeças extras que a árvore-matilha possui, ela ganha +1 DV (use as regras de progressão de criatu-

ras, na página 12-14 do *Livro dos Monstros*). Árvores-matilha com 4 cabeças ainda pertencem ao tamanho Grande, enquanto aquelas com 6 a 12 são Enormes. A CD para a habilidade Uivo da árvore-matilha aumenta para 14 quando ela possui 6 cabeças, e para CD 16 quando possui 10 cabeças.

Árvore-Matilha: Construto Grande; ND 6; Tend. Neutra; DVs 4d10; PVs 22; Inic +1; Desloc. 6m, CA 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural); Ataques: Corpo a corpo: +6 mordida x2 (dano 1d8+5 cada); Ataques Especiais: Uivo; Qualidades Especiais: Construto, Percepção às Cegas, RD 10/+2; Fort +1, Ref +1, Von +2; For 20, Des 12, Cons –, Int 3, Sab 12, Car 11; **Perícias*:** Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +1, Esconder-se +0 (+4); **Talento:** Ataques Múltiplos.

Construto: imune a veneno, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e similares, mas não a efeitos de ação mental e sono. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. Também é imune a magias que peçam por testes de Fortitude, mas essa imunidade não se estende a magias que afetem plantas. Nesse caso (e apenas para este tipo de magia), a árvore-matilha é considerada como se fosse do tipo Planta.

Uivo (Sob): toda criatura que estiver a 60m e conseguir ouvir o uivo da árvore-matilha deve obter um sucesso em um teste de Vontade (CD 13) ou ficará amedrontada por 2d4 rodadas, como uma magia *Causar Medo* conjurada por um feiticeiro de 8º nível. Este é um ataque sônico, mental, criaturas surdas não são afetadas.

Perícias: árvores-matilha recebem +4 em Esconder-se em florestas. Por ter múltiplas cabeças, árvores-matilhas nunca estão surpresas.

Parte 2 • A Maior Maga do Mundo

Em Galrasia, mesmo após resgatar o cadáver do Paladino, Lisandra ainda é atacada por sonhos horríveis em que testemunha a morte dele de várias maneiras. Incerta sobre seus próprios sentimentos, ela experimenta um temor crescente pela segurança do guerreiro sagrado — cujo nome ela nem conhece ainda. Ela decide mais uma vez viajar para o continente, atravessando o Mar Negro no dorso de um réptil marinho.

Enquanto isso, em Malpetrim, Sandro entretém os freqüentadores da Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado) com a história de sua aventura, quando ajudou uma linda druida a recuperar o Rubi da Virtude. Ele fica sabendo, então, sobre a existência de outra pedra com esse mesmo nome. Uma história local diz que certa vez, quando um dragão marinho atacou a cidade, ele teria sido detido por uma arquimaga elfa; em troca de ter sua vida poupada, o dragão teria entregue a ela o Rubi. (Na verdade as coisas foram um pouco diferentes, conforme visto em **Holy Avenger Especial 2 • Bong!**)

Temendo ter ajudado Lisandra a resgatar uma gema falsa, Sandro decide investigar. Ainda naquela noite, usando "táticas de ladrão" (na verdade, atravessando o vidro da janela sem nenhuma sutileza...), ele invade o quarto da arquimaga na Estalagem da Águia Dourada. Lá encontra Nielendorane, a mais poderosa e exuberante maga elfa do Reinado.

Interrompida durante o banho, Niele não se acanha nem um pouco em perseguir o ladrão pelas ruas da cidade, totalmente nua! Sandro é atacado com repetidas magias de *Explosão* e *Relâmpago*. Enfim, após muita correria, Niele lança *Metamorfosear Outro* para tentar transformar Sandro em um hamster. Mas, falhando no manuseio do Olho de Sszzaas (veja adiante), o resultado é um roedor-monstro gigantesco!

O monstro engole Niele, mas seu cajado mágico faz explodir a cabeça da fera. Ela, angustiada com a morte do estranho, tenta novamente usar o cajado. Uma magia *Desejo* devolve Sandro à vida e ao normal.

Mais tarde, de volta à estalagem, Niele concorda em entregar seu Rubi para Sandro — desde que ela também possa acompanhar o ladrão em sua viagem até a ilha de Galrasia.

Kronossauro

"Preciso visitar o continente! Poderia me levar?"

— Lisandra

Logo após despertar de um novo pesadelo, Lisandra decidiu voltar ao continente no dorso de uma fera pré-histórica conhecida como kronossauro.

Este perigoso réptil marinho existe, felizmente, apenas próximo à costa de Galrasia. Lembra um imenso lagarto, medindo entre 10 e 15m de comprimento, com quatro grandes nadadeiras em vez de patas. Alimenta-se de peixes, lulas, conchas e qualquer outra criatura de tamanho humano ou menor.

O kronossauro pode usar as nadadeiras como patas para se arrastar em terra, mas fará isso apenas em casos especiais, como para escapar de um predador mais perigoso ou para alcançar uma presa encurralada.

Kronossauro: Fera Enorme (Aquática); ND 5; Tend. Neutro; DVs 5d10+25; PVs 60; Inic +2; Desloc. 6m, natação 15m; CA 13 (–2 tamanho, +2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: +9 mordida (dano 2d8+12); Qualidades Especiais: Olfato; Fort +9, Ref +6, Von +2; For 26, Des 14, Cons 20, Int 2, Sab 12, Car 9; **Perícias:** Ouvir +2, Observar +5.

Malpetrim

"Eles gostam de mim por aqui, sabe? Pensam que sou uma maga de verdade!"

— Niele

Comparada a maravilhas urbanas como Valkaria, Triunphus e Vectora, a cidade de Malpetrim é bem modesta. Apenas uma cidade costeira de porte médio, aparentemente igual a milhares de outras ao longo da costa sudoeste de Arton. Não é uma grande capital, nem está sob nenhuma maldição mágica, nem pode levitar ou coisa assim. No entanto, o nome de Malpetrim está marcado para sempre nas lendas de Arton — pois aqui, em tempos recentes, o destino do mundo esteve em jogo.

O grande acontecimento envolveu um poderoso artefato, o Disco dos Três. Seguidores do deus Sartan sediados na cidade tentaram invocar esse antigo deus maligno — mas seu plano falhou, graças à atuação de um grupo de aventureiros. Criado em tempos imemoriais, antes mesmo do nascimento do primeiro elfo, o Disco era composto por três partes que representavam o Bem, o Mal e a Neutralidade. A busca de cada uma das partes envolveu uma jornada épica até a Ilha da Caveira (uma pequena ilha próxima de Galrasia, e também habitada por dinossauros), a Tumba Sagrada e as Cavernas Escuras. Esses heróis e seus feitos são até hoje cantados (e um tanto exagerados...) pelos bardos em todo o mundo.

Depois de sediar uma batalha tão importante, a outrora humilde Malpetrim passou a ser tão conhecida em Arton quanto qualquer grande metrópole. O lugar é agora famoso como ponto de partida para grandes aventuras — pois é a cidade mais próxima de lugares como a Mansão de Zolkan, as Montanhas Uivantes e as Cavernas Escuras; e também o porto mais favorável para navegar até a Ilha de Galrasia.

Niele, Arquimaga

"A gente já teve uma cidade só nossa, sabe? Era a MAIOR cidade do mundo! Bom, isso foi antes da... antes do... droga!"

— Niele

A voluptuosa elfa de nome Nielendorane — ou apenas Niele — tem uma história complicada. Nasceu na antiga cidade élfica de Lenórienn, onde desde cedo mostrava ser muito diferente dos outros elfos. Enquanto estes são normalmente arrogantes e solenes, Niele era uma explosão ambulante de alegria, descontração, simpatia e energia.

Mesmo com a Infinita Guerra contra os hobgoblins em andamento, a elfa não temia fazer ocasionais escapadas da cidade para visitar seus "lugares especiais". Durante um desses passeios, encontrou um templo secreto onde estava guardado um artefato: o Olho de Sszzaas, um cetro feito com um dos seis olhos do Deus-Serpente.

Niele descobriu logo cedo que podia fazer mágica com o cetro — QUALQUER mágica. Conversava sobre isso com sua prima, a Princesa Tanya, que também havia participado da travessura. Infelizmente, nessa ocasião a princesa foi atacada por Thwor

Ironfist, o General Bugbear. Niele tentou deter o monstro, mas falhou, pois naquele momento não trazia o cajado consigo. Tanya foi levada pelo General e oferecida como tributo ao exército hobgoblin, fato que resultaria na formação da Aliança Negra dos Goblinóides — e a posterior destruição da nação élfica.

Niele foi acusada de ter afastado a princesa dos guardas, permitindo assim seu rapto. A elfa foi banida pouco antes da queda de Lenórienn. Perambulando pelo mundo, viveu aventuras a bordo do navio pirata Bravado e também na Grande Academia Arcana. Ficou famosa como uma das mais poderosas magas de Arton — jamais revelando publicamente que seu poder, na verdade, vinha do cajado maldito. Ela também não voltaria a se afastar do cajado em quase nenhuma ocasião, pois quando fez isso pela última vez sua prima foi raptada.

Niele tem um único objetivo: fazer as pessoas felizes. Ela acredita que foi responsável por uma grande desgraça, que trouxe uma tristeza terrível para seu povo, e agora está disposta a qualquer coisa para compensar pelo erro. Ela quer que os elfos sejam amados. Ela quer que elfos e humanos vivam em harmonia. Este é seu mais profundo desejo.

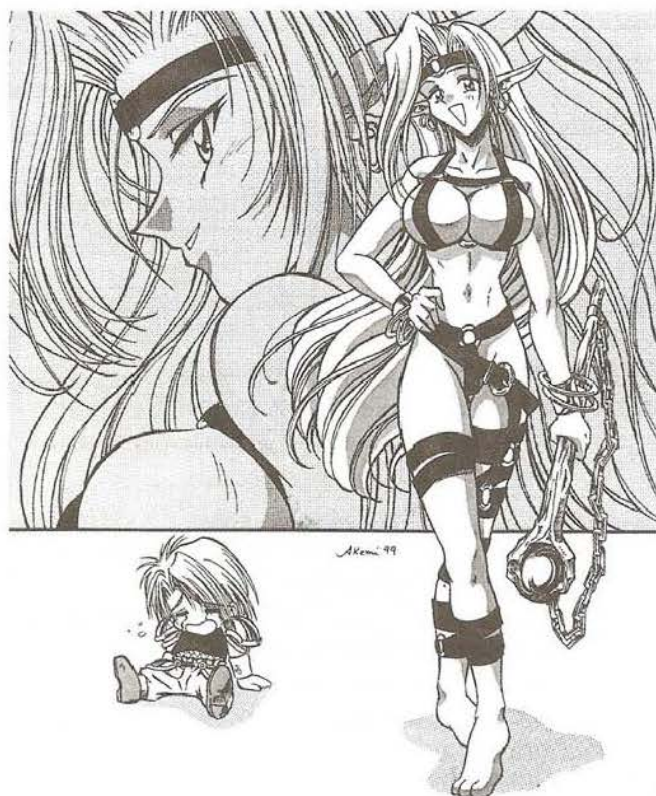
Niele: Elfa Barda 3; ND 3 (ou mais, depende...); Tend. Caótica e Bondosa; DVs 3d6+6, PVs 18; Inic +3; Desloc. 9 m; CA 18 (+3 Des, +5 *braçadeira de armadura*); Ataques: Corpo a corpo: +2 base (dano pela arma), à Distância: +5 base (dano pela arma); Qualidades Especiais: Traços de Elfos, Visão na Penumbra, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo; Fort +3, Ref +6, Von +3; For 11, Des 16, Cons 14, Int 14, Sab 10, Car 19; **Perícias:** Acrobacia +7, Arte da Fuga +4, Atuação +10, Blefar +12, Diplomacia +10, Equilíbrio +5, Escalar +2, Falsificação +4, Observar +2, Ouvir +2, Procurar +4, Sentir Motivação +2, Usar Instrumento Mágico +7; **Talentos:** Foco em Perícia: Blefar, Impostor; **Magias por dia:** 3 truques, 2 de 1° nível. Magias Conhecidas: Truques: *Globo de Luz, Detectar Magias, Som Fantasma, Luz, Prestidigitação, Resistência*; 1° nível: *Imagem Silenciosa, Servo Invisível, Ventriloquismo*; **Equipamento:** *braçadeiras de armadura +5, Olho de Sszzaas* (veja adiante).

Novo Talento: Impostor [geral]

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades que não tem. E você finge tão bem que de fato CONSEGUE fazer essas coisas!

Pré-requisitos: Car 13+, Foco em Perícia (Blefar)

Graças a seu charme, magnetismo pessoal e superconfiança, você consegue convencer as pessoas (e a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Blefar. Caso seja bem-sucedido, você resolve o problema — não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Blefar em vez de Acrobacia, Escalar, Equilíbrio e outras baseadas em atributos físicos, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha; e usando Conhecimento, Identificar Magia e outras baseadas de natureza mental, você simplesmente convence todos de que tem razão sobre o assunto.

Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Carisma (por exemplo, duas vezes por dia se tem Car 14-15).

O Olho de Sszzaas

"Você carrega o Olho de Sszzaas. Você é uma serva do mal. Mesmo que não tenha consciência disso."

— O Paladino

Como parte de seu plano extremamente complexo para retornar ao Panteão, o deus Sszzaas removeu um de seus próprios olhos para forjar um artefato — o Olho de Sszzaas, uma jóia esverdeada segura por um cajado de madeira fossilizada. As extremidades do cajado são ligadas por uma corrente, cujo comprimento pode magicamente variar.

Cultistas de Sszzaas foram encarregados de esconder o artefato em um templo secreto nas proximidades de Lenórienn, onde deveria ser encontrado pela pessoa certa (que se revelou ser Niele). O portador da peça acreditaria ser capaz de usar magia poderosa, quando na verdade estaria servindo aos interesses do Grande Corruptor. De fato, o Olho carrega parte da consciência do próprio Sszzaas, que testemunha e manipula tudo à distância.

O cajado permite ao portador, caso este seja um usuário de magia, lançar qualquer mágica que conheça ou tenha ouvido falar — seja arcana ou divina — como se fosse uma habilidade similar a magia, sem precisar gastar "espaços" para prepará-la ou memorizá-la.

Além disso, à escolha do usuário, qualquer magia lançada

recebe os benefícios de um entre os seguintes talentos metamágicos: Potencializar Magia, Aumentar Magia, Estender Magia, Elevar Magia, Maximizar Magia ou Acelerar Magia. Qualquer destes efeitos pode ser escolhido quando a magia é lançada.

Lançar uma magia corretamente exige um teste de Identificar Magia (CD igual a 20 + o nível da magia, incluindo ajustes por usar talentos metamágicos); ou Usar Instrumento Mágico (CD 25 + o nível da magia, incluindo ajustes). Caso o teste fracasse, a magia falha ou provoca algum efeito imprevisível (alvo trocado, efeito invertido, teleportação para um local diferente...), ou assim parece. Na verdade, sempre que uma magia "falha", isso quer dizer que Sszzaas está no controle — e as coisas estão saindo exatamente como ELE planejou, seguindo algum plano intrincado e desconhecido pelo portador do cajado.

Muito provavelmente, esta é a razão pela qual Niele foi escolhida como portadora do Olho. Ela NÃO TEM graduações em Identificar Magia (esta perícia não pode ser usada sem treinamento), e suas graduações em Usar Instrumento Mágico são poucas para testes com CD 25 ou mais. Muito raramente ela consegue fazer sua própria vontade prevalecer sobre a vontade de Sszzaas. De fato, em quase todas as ocasiões em que pensou estar lançando as magias desejadas, Niele apenas ajudava o Grande Corruptor em seu plano. Quando a elfa realmente PRECISA que uma magia funcione, ela emprega seu talento Impostor para substituir o teste de Identificar Magia por um teste de Blefar — melhorando muitíssimo suas chances. Com seu Carisma 19, isso é algo que ela pode fazer até 4 vezes por dia.

Apesar de poderoso, o Olho de Sszzaas é uma peça pouco conhecida: reconhecê-lo e descobrir como usá-lo exige testes de Conhecimento (arcano) ou Conhecimento de Bardo com CD 25. Qualquer pessoa de tendência não-maligna que segure o cajado recebe quatro níveis negativos, que não podem ser removidos enquanto carrega a peça. Isso não aconteceu com Niele porque convinha aos planos de Sszzaas (mais tarde, ela poderia atacar o Paladino sem sofrer sua Retribuição).

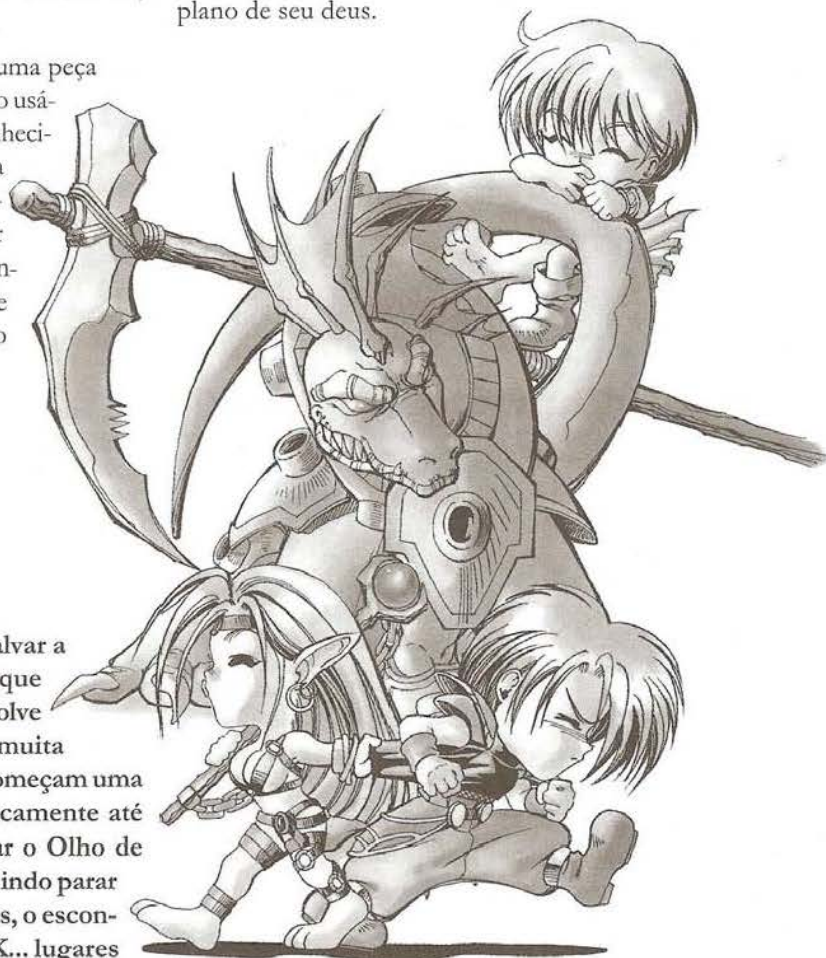
Parte 3 • O Troglodita Mercenário

Niele é aclamada como heroína após salvar a cidade de Malpetrim do monstro gigante (que ela própria havia criado por acidente...) e resolve ajudar Sandro a reencontrar Lisandra. Sem muita escolha, ele aceita sua companhia e ambos começam uma série de tentativas para se teleportar magicamente até Galrasia. Mas a elfa é incapaz de controlar o Olho de Sszzaas, e os dois acabam inadvertidamente indo parar em lugares como as Montanhas Sanguinárias, o esconderijo de Mestre Arsenal, o navio de James K... lugares que parecem visitados ao acaso, mas na verdade colocam a dupla em contato com pessoas que mais tarde seriam peças-chave no Grande Plano de Sszzaas.

Enquanto isso, em Malpetrim, o troglodita anão Tork está para passar mais uma noite na cadeia local após empestear a Estalagem do Macaco Caolho com seu gás fétido. Ele é resgatado por Lisandra, que paga sua fiança com frutas exóticas — mas o trog não fica nem um pouco satisfeito com a visita, pois a druida quebrou sua antiga promessa de jamais deixar Galrasia.

Mesmo assim, Tork decide ajudá-la na busca pelos Rubis. Investigando um rumor recente sobre aventureiros mortos por um bando de assaltantes goblins, os dois partem na sua pista. Encontram um acampamento com três goblins, sob o comando de um chefe hobgoblin, que fala sobre a Aliança Negra.

Os heróis atacam. Lisandra fica transtornada quando nota que os monstros estão se banqueteando com carne humana, e ainda mais quando fazem chacota a respeito de seu pai: pela primeira vez ela manifesta a fúria e descontrole inerentes que herdou do pai, ainda desconhecido — uma fúria e descontrole também provocados por um encanto que a afeta.

Após vencer a luta de forma marcante (devorando as tripas do hobgoblin...), Tork encontra o que procurava: o terceiro Rubi, que devia estar com os aventureiros assassinados. Estes, por sua vez, haviam encontrado a gema durante uma missão para um cultista de Sszzaas disfarçado, como parte do plano de seu deus.

Tork, Troglodita Anão

"Hunc!"

— Tork, puxando ranho

Trogloditas, ou trogs, são uma raça guerreira de homens-lagarto carnívoros que vivem em cavernas e túneis, como os anões. Os machos se distinguem das fêmeas por sua crista. Essa espécie odeia os seres humanos e costuma atacar pequenos povoados em busca de comida e aço, pois armas e outros objetos feitos de aço são muito valorizados entre eles.

Uma profecia terrível é sussurrada entre os trogloditas: quando nascer um troglodita anão, este será portador de um terrível fim para toda a espécie. Assim, quando Tork rompeu a casca do ovo e veio a este mundo medindo metade do tamanho normal para sua espécie, o horror dominou a tribo. Não podiam matá-lo — de acordo com a lenda, isso resultaria em uma maldição ainda pior. Portanto, ainda filhote, Tork foi levado para longe da comunidade troglodita e nunca mais visto.

Tork enfrentou uma dura luta pela sobrevivência desde então. Viveu escondido em florestas como um animal, até encontrar Forte Hedryl, uma torre fortificada na costa de Petrynia que servia como posto avançado. Quando tentou se reunir aos soldados, contudo, foi recebido com o medo e violência que todo troglodita recebe. Passou a rondar as proximidades da torre, alimentando-se de restos — até o dia em que Forte Hedryl foi atacado por elfos-do-mar.

Tork arrancou o braço de Deenar, o líder do bando, e dispersou os invasores. Os soldados perceberam então que o troglodita era um aliado, e ele foi aceito na torre.

Treinado em combate pelos soldados, Tork também aprendeu a linguagem e costumes dos humanos. Tornou-se um guerreiro temível, tanto que sua simples presença desencorajava qualquer ataque à torre. Um dia, contudo, o posto avançado foi novamente atacado por Deenar, que por pouco não matou pessoas próximas de Tork.

Temendo por seus amigos, ele decidiu que não queria mais viver entre eles. Construiu uma jangada e navegou até Galrasia, onde acreditava nunca mais encontrar outro ser humano. Estava errado: ali ele conheceu Lisandra, ainda em estado selvagem, sem saber falar ou mesmo andar sobre duas pernas. Tork acabou adotando Lisandra como sua "filhota" e ensinando a ela o que havia aprendido na torre.

Anos mais tarde, Tork percebeu que Lisandra estava se tornando uma druida, por vontade da deusa Allihanna. Furioso por ver uma jovem inocente transformada em soldado, ele decidiu não participar mais daquilo. Voltou para o continente e passou a viver em Malpetrim, atuando como guerreiro mercenário. Quando não tinha nenhum contrato, costumava ser visto na Estalagem do Macaco Caolho bebendo cerveja, que ele aprecia tanto quanto qualquer anão.

Tork: Troglodita, Humanóide Médio (réptil); Bárbaro 1/Guerreiro 2; ND 5; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 2d8+8 e 1d12 +4 e 2d10 +8, PVs 51; Inic +7; Desloc. 4,5 m; CA 23 (+7 meia armadura, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +13 "machado" (dano 2d4+11, crítico 19-20/ x4) ou +10/+8/+8 mordida/garra/garra (dano 1d4+6/1d4+3/1d4+3); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Odor; Fort +12, Ref +3, Von –1; For 22, Des 16, Cons 18, Int 12, Sab 09, Car 6; **Perícias:** Escalar +1, Esconder-se +0, Intimidar +7, Senso de Direção +3, Saltar +1, Ouvir +7, Natação +8, Sobrevivência +7; **Talentos:** Ataque Poderoso, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Ataque Múltiplo, Foco em Arma (foice).

Odor (Ext): como outros trogloditas, Tork pode exalar pela pele um óleo cujo cheiro é extremamente fétido para humanos e semi-humanos. Qualquer criatura próxima (em combate fechado, ou a até 9m) deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 13) ou sofrerá ânsias e perderá 1d6 pontos de Força durante 10 rodadas. Tork não pode controlar essa secreção — ela surge ativada pela tensão, sempre que o troglodita se irrita ou entra em batalha. A criatura precisa de 24 horas para poder secretar o óleo outra vez.

O "Machado" de Tork

"Eu nunca fico desarmado!"

— Tork

Tork tem como arma favorita um machado (mais parece foice, mas ele insiste em chamar de machado...) feito com o braço de seu inimigo Deenar, que quando arrancado transformou-se em uma grande garra espinhosa.

Além de ser para ele um valioso troféu, a garra funciona como uma arma mágica. O "machado" tem as mesmas propriedades de uma *foice longa +2 do arremesso, lâmina afiada.* É uma arma especialmente perigosa, porque uma foice provoca dano de 2d4 e tem multiplicador de crítico x4, e ainda com uma margem de ameaça maior (19-20) por causa da habilidade *lâmina afiada.*

A Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)

"Deixou minha estalagem com cheiro de kobold morto!"

— George Ruud

A já lendária, folclórica e extremamente conhecida Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado) conquistou sua notori-

edade há pouco tempo, após a incursão de um aventureiro singular: Sandro, o ladrão.

Antes, porém, cabem algumas explicações. George Ruud, quando decidiu ser dono de uma estalagem, sabia da concorrência que enfrentaria estabelecendo seu negócio na movimentada Malpetrim — afinal, estalagens não são raras em uma cidade costeira. Ele precisava de algo para chamar a atenção, algo divertido e útil ao mesmo tempo. Respondendo às suas preces surgiu em sua janela, como que por encanto, um macaco. Um macaco caolho.

George acolheu e alimentou o estranho animal. Com sua presença, em pouco tempo seu estabelecimento ficou conhecido pelo público como a Estalagem do Macaco Caolho, e este terminou sendo o nome oficial. O próprio macaco (que jamais recebeu um nome, sendo chamado apenas de Macaco Caolho) foi treinado para servir de alarme: a um sinal secreto de George, o bicho corria em disparada até o posto da guarda mais próximo. Os guardas, já conhecendo o bicho, percebiam que havia problemas na estalagem e rumavam imediatamente para lá.

Assim funcionavam as coisas até a chegada do ladrão Sandro Galtran. Mesmo sendo seu pai um grande amigo de Ruud, ele não resistiu à tentação de exercitar seus "talentos ladinos" e tentou roubar algumas moedas (apenas por treino, com a intenção de devolvê-las depois, é claro). O macaco deu o alarme e, assustado, Sandro deixou cair as moedas novamente na gaveta. Mas era tarde, e em instantes a guarda surgiu. Sandro alegou inocência... e acusou o macaco! Após revistar o ladrão, que nada tinha consigo, um guarda resolveu vasculhar a casinha do macaco... e encontrou dez Tibares! Sem alternativa, a guarda de Malpetrim levou o macaco para a masmorra — um dos momentos mais ridículos de sua história. George, chateado e indignado, removeu a placa que há anos sustentava à porta da estalagem, a fim de mudar o nome do estabelecimento.

No dia seguinte, Sandro encontrou George Ruud sorridente na recepção e, às suas costas, lá estava outra vez o macaco! Intrigado, Sandro perguntou: por que manter o bicho, que já havia causado tantos problemas? O estalajadeiro sorriu e garantiu que AQUELE macaco jamais causaria aborrecimentos. Ainda mais confuso, Sandro saiu da estalagem e observou a nova placa: "Estalagem do Macaco Caolho Empalhado".

1) Salão: esta é a taverna propriamente dita, um salão onde duas mesas maiores e várias mesas menores acolhem os clientes. Todo este andar fica abaixo do nível da rua; as janelas são estreitas, próximas do teto. A mesa marcada **A** fica mais distante e parcialmente escondida em noites agitadas: ela é preferida por ladrões, espiões e outros apreciadores de privacidade.

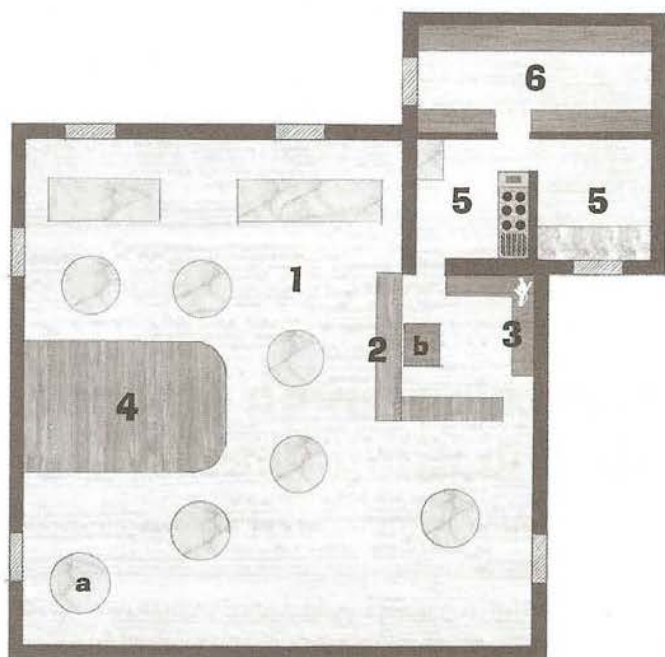
2) Balcão: George Ruud costuma ficar por aqui, registrando hóspedes e servindo bebida. O lugar marcado **B** é um alçapão secreto onde Ruud se esconde quando uma luta começa.

3) Armários de Bebidas: em meio a barris de vinho e cerveja, Ruud também guarda aqui uma garrafa contendo um líquido esverdeado onde um minúsculo esqueleto parece se mover: até hoje ninguém teve coragem de provar a coisa! No canto nordeste fica o famoso Macaco Caolho Empalhado, posicionado sobre um pedaço de madeira — mas, de forma misteriosa, o bicho parece estar sempre em um ângulo ou posição difícil de observar. De fato, muitos freqüentadores alegam nunca ter visto macaco nenhum na estalagem.

4) Palco: aqui os artistas fazem apresentações para os clientes. Obviamente, os números de maior sucesso são as canções de Niele.

5) Cozinha: o aposento da esquerda abriga uma mesa, um fogão e sua chaminé; à direita, uma grande pia para lavagem de canecas e pratos.

6) Despensa: aqui é estocada a comida (pão, frutas, carne e peixe defumados) e mais barris de bebida.

7) Escada: leva para o andar superior e para a saída. Dos

corredores diante dos quartos é possível ter uma vista ampla do salão e do palco.

8) Quartos: a estalagem tem seis quartos individuais com camas macias (T$ 10,00 por noite), um quarto com duas camas (T$ 20,00) e dois grandes quartos coletivos com quatro beliches cada, com colchões de palha bem duros (T$ 5,00 por ocupante). O preço pode cair um pouco se a comida foi preparada por Petra...

9) Aposentos de Ruud: esta parte da estalagem serve de habitação para o próprio Ruud e sua esposa, que geralmente dormem durante o dia e trabalham à noite. Eles não têm filhos, mas recentemente acolheram Petra, filha de um velho amigo de Ruud (Vladislav) que vive em Valkaria. Aqui também há aposentos para duas ou três outras raparigas que trabalham para Ruud.

A Aliança Negra

"Vai acabar essa coisa de humanos, anões e elfos mandando no mundo!"

— Hukbar, assaltante hobgoblin

Se o Reinado hoje enfrenta a ameaça da Tormenta com seus demônios, a chuva ácida e ataques imprevisíveis, a porção sul do continente encara há anos uma realidade mais próxima e ainda mais terrível: a Aliança Negra dos Goblinóides.

Arquitetada há mais de uma década pelo bugbear Thwor Ironfist — que dizem ser um enviado de Ragnar, o Deus da Morte, previsto numa antiga profecia —, a Aliança, na forma de um gigantesco exército formado por todas as espécies goblinóides imagináveis, massacrou em um curto espaço de tempo não só a gloriosa nação élfica de Lenórienn (que por anos sofreu com a Infinita Guerra contra os hobgoblins), mas também desmantelou e esmagou todas as grandes nações humanas.

A grandiosidade de seu feito e sua suposta origem divina tem feito de Thwor Ironfist um ídolo paras o goblinóides em todo o continente. Mesmo em Arton-Norte, onde a existência da Aliança ainda é questionada, rumores sobre o Grande General se espalham entre as tribos com rapidez. Desta forma muitos goblins e hobgoblins do Reinado têm desejado viajar para o sul, para fazer parte das tropas da Aliança; ou aguardam ansiosamente o avanço de Thwor, na esperança de viver em um mundo livre de elfos, humanos, anões e outras raças detestáveis.

Parte 4 • A Clériga e os Kobolds

Sobre o dorso de uma tartaruga marinha gigante, Lisandra conduz Tork de volta até Galrasia para que juntos prossigam na busca pelos Rubis. Durante a viagem, a druida tem um novo e intenso sonho, envolvendo seu confuso amor pelo Paladino, sua missão de entregar a ele os Rubis da Virtude e a morte do guerreiro sagrado — todas essas coisas sorrateiramente inseridas em sua mente e coração pelo encanto de Sszzaas, para forçá-la a realizar seus objetivos secretos.

Enquanto isso, após numerosas tentativas de teleporte, Niele e Sandro acabam retornando às proximidades de Malpetrim — onde Niele pela primeira vez demonstra sua tristeza pela destruição da antiga cidade dos elfos, um fato que a marcaria para sempre. Durante uma discussão, são interrompidos por um pedido de socorro: uma jovem, presa em areia movediça, está sendo atacada por kobolds. Após espantar e afastar os pequenos monstros com seu kailash, Sandro falha em puxar a jovem para fora do atoleiro. Apenas uma magia de *Telecinese* lançada por Niele tem efeito, e então ambos descobrem que a garota em perigo é uma centaura.

Quando acampam à noite, a jovem se apresenta como Odara, uma xamã, líder espiritual de uma aldeia de centauros próxima. Após uma bem-intencionada mas mal-sucedida tentativa de negociar a paz com os kobolds — que sempre foram inimigos de sua espécie —, ela teve seu tesouro mais querido roubado pelas criaturas: um Rubi da Virtude. Até então, Sandro e Niele acreditavam existir apenas um Rubi.

Os dois decidem escalar (ou voar até, no caso de Niele) o Planalto dos Kobolds para resgatar a gema. Diante de quase duzentos monstrinhos, Niele prepara uma boa *Bola de Fogo* Maximizada para dizimar os bichos — mas Sandro intervém, lembrando a ela que Odara gostaria de uma abordagem pacífica. Nesse instante cresce muito a admiração de Niele por Sandro, já que praticamente nenhum aventureiro se preocupa em poupar vidas de kobolds. ("Acho você um cara muuuito legal!")

Sandro tenta negociar amistosamente com Auk, o xamã kobold, mas este não se mostra muito disposto a entregar seu novo tesouro. Preferindo uma abordagem mais agressiva, Niele consegue *Metamorfosear-se* em urso e espantar os bichos, que deixam para trás o Rubi.

Chegando a Galrasia, Lisandra apresenta a Tork o cadáver que esteve vigiando. Ela confessa que não sabe de quem se trata, e nem ao menos conhece seu nome. Espantadíssimo, Tork o reconhece como sendo o Paladino.

Quelonte

"Ele é tão lento que, se cuidar de dois quelontes, um vai fugir!"

— ditado dos elfos-do-mar

O quelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar da aparência impressionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder.

O quelonte pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas).

Quelonte: Besta Enorme (aquático); ND 6; Tend. Neutro; DVs 6d10+8, PVs 84; Inic -1; Desloc. 4,5 m, natação 9m; CA 19 (+1 Des, –2 tamanho, +12 natural); Ataques: Corpo a corpo: +10 mordida (dano 2d8+8); Ataques Especiais: Arrebatar; Fort +13, Ref +4, Vont –2; For 26, Des 08, Cons 26, Int 2, Sab 3, Car 6; **Perícias*:** Senso de Direção +3, Observar +3, Ouvir +3, Natação +16; **Talentos:** Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Vitalidade.

Arrebatar (Ext): se um quelonte acertar um ataque de mordida, causará o dano normal e poderá iniciar uma manobra Agarrar como uma ação livre, sem causar ataques de oportunidade. Caso prenda uma criatura que pertença a três ou mais categorias de tamanho inferior a sua, travará a vítima em sua mandíbula e causará automaticamente o dano da mordida a cada rodada, até a criatura se libertar. Caso não se mova e não realize nenhuma outra ação na mesma rodada, o quelonte causará o dobro do dano à vítima aprisionada.

Perícias (Ext): quelontes recebem um bônus de +8 em todos os testes de Natação. Eles também recebem +4 em testes de Observar, Ouvir e Senso de Direção quando estão debaixo d'água. Esses valores já estão incluídos em suas estatísticas.

A Floresta dos Centauros

"Tadinha! Você é legal, sabe? Os outros centauros são tão rabugentos..."

— Niele

As matas de Petrynia escondem numerosos povos, raças e culturas não humanas. Uma infinidade de pequenas comunidades, cada uma mais fascinante que a outra. Uma delas é a Aldeia dos Centauros, que abriga cerca de oitenta destas criaturas e fica próxima aos Bosques de Allihanna.

A tribo é composta por 5d6+40 centauros. As fêmeas são visivelmente mais numerosas; os machos ocupam-se de trabalhos mais perigosos, como caçadores e defensores. São ao todo 2d6+10 machos caçadores, incluindo dois líderes; 2d6+20 fêmeas, que cuidam da agricultura, tecelagem, cerâmica e outros afazeres domésticos; 1d6+10 filhotes; e uma fêmea druida.

Embora membros desta raça sejam particularmente intolerantes, a líder local é uma jovem xamã chamada Odara e mostra-se muito gentil e paciente com forasteiros. Além de já mostrar uma natureza gentil, essa sua postura foi reforçada graças ao seu resgate das mãos do kobolds por Sandro e Niele.

Odara se tornou líder ainda muito cedo, com a morte prematura do pai, o antigo chefe e xamã. Mesmo agora sua liderança está ameaçada; muitas vezes suas decisões são contestadas por Koltan e Haromag, os líderes dos caçadores.

Koltan: Humanóide Monstruoso Grande; ND 3; Tend. Neutro e Bondoso; DVs 2D10+4; PVs 23; Inic +2; Desloc. 12m; CA 15 (–1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +1 escudo pequeno); Ataques: Corpo a corpo: +6 lança (dano 1d8+4) e 2 cascos +6 (dano 1d6+2) ou À Distância; arco longo composto +4 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Rastrear, Inimigo Predileto (kobolds), Medo de Altura, Tronco Eqüino; Testes de Resistência: Fort +5, Ref +2, Von +1; For 18, Des 14, Cons 15, Int 8, Sab 13, Car 11; **Perícias:** Esconder-se +3, Furtividade +4, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +6; **Talentos:** Foco em Arma (cascos).

Tronco Eqüino (Ext): Força 20 para tarefas envolvendo a metade inferior (incluindo os cascos).

Ataques Múltiplos (Ext): ao invés de possuir a habilidades semelhantes aos talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas, Koltan possui a mesma habilidade do talento Ataques Múltiplos.

Haromag: Humanóide Monstruoso Grande; ND 3; Tend. Neutro e Bondoso; DVs 2D10+4; PVs 23; Inic +2; Desloc. 12m; CA 15 (–1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +1 escudo pequeno); Ataques: Corpo a corpo: +4 lança (dano 1d8+2) e 2 cascos +4 (dano 1d6+1) ou À Distância; arco longo composto +7 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Rastrear, Inimigo Predileto (kobolds), Medo de Altura, Tronco Eqüino; Testes de Resistência: Fort +5, Ref +2, Von +1; For 14, Des 18, Cons 15, Int 9, Sab 13, Car 11; **Perícias:** Esconder-se +5, Furtividade +6, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +6; **Talentos:** Foco

em Arma (arco longo composto).

Tronco Eqüino (Ext): Força 20 para tarefas envolvendo a metade inferior (incluindo os cascos).

Ataques Múltiplos (Ext): ao invés de possuir a habilidades semelhantes aos talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas, Haromag possui a mesma habilidade do talento Ataques Múltiplos.

Odara, Xamã Centaura

"Saudações de Allihanna a todos."

— Odara

A jovem Odara é líder espiritual de sua tribo. Ela parece ter muito pouca idade para ocupar um cargo tão importante — e realmente tem. Vinha sendo treinada pelo pai, Odar, para assumir o posto quando adulta — mas o druida foi morto durante um ataque traiçoeiro de kobolds, obrigando Odara a aceitar prematuramente o título de sacerdotisa. Seus poderes são pequenos, mas ela procura recordar os ensinamentos do pai e conduzir a vida espiritual dos centauros com sabedoria.

A ausência de um mentor tornou Odara um tanto insegura, sem a típica confiança excessiva de sua raça. Costuma duvidar das próprias decisões com freqüência, ainda que se esforce para demonstrar o contrário. Apesar disso, sua preocupação maior sempre será zelar pelo bem-estar da tribo — nunca poderá ser convencida a tomar qualquer decisão contrária a esse objetivo.

Mesmo considerando a hostilidade e intolerância natural dos centauros com relação a outras espécies, Odara não recusa ajuda àqueles que precisam — uma atitude normalmente desaprovada pelos dois líderes caçadores da aldeia. Seus modestos poderes de cura estarão sempre à disposição de aventureiros feridos.

Odara: Centaura, Humanóide Monstruoso Grande; Clériga (Allihanna) 1; ND 2; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 1d8+1, PVs 9; Inic –1; Desloc. 12m; CA 10 (–1 tamanho, –1 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: +0 toque (dano por magia), +1 cascos (dano 1d6+1); Qualidades Especiais: Senso da Natureza, Magias; Fort +3, Ref –1, Von +5; For 11, Des 9, Cons 13, Int 15, Sab 16, Car 14; **Perícias:** Concentração +5, Conhecimento (Natureza) +4, Conhecimento (religião) +10, Cura +8, Diplomacia +6, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +4, Sobrevivência +5; **Talentos:** Grande Fortitude, Memória Racial, Religioso (regional: Malpetrim).

Domínios: Bem e Cura. **Magias:** 3 de nível 0 (preces), 2 de 1º nível, mais uma de domínio.

Tronco Eqüino (Ext): Força 13 para tarefas envolvendo a metade inferior (incluindo os cascos).

O Planalto dos Kobolds

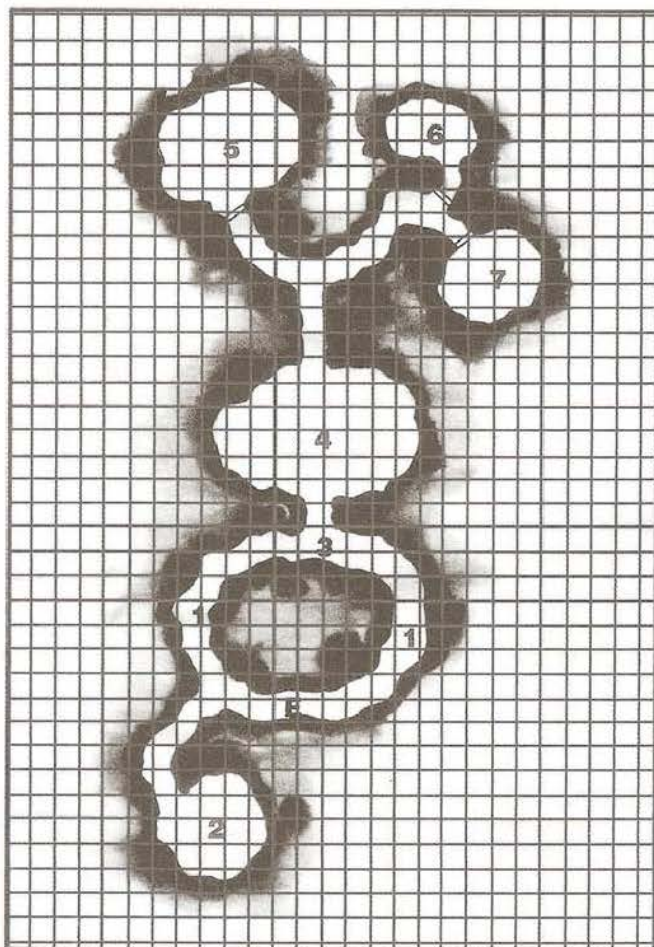
"Kobolds me mordam!"

— Sandro Galtran

Uma das maiores tribos de kobolds conhecida em Arton está em um planalto oculto nos Bosques de Allihanna. Embora a contagem exata seja desconhecida, acredita-se que as cavernas e túneis que atravessam o planalto escondem entre 200 e 500 deles.

Os kobolds são uma das piores pragas para os demais habitantes dos Bosques. Apesar de pequenos e fracos, eles atacam vítimas solitárias ou indefesas em emboscadas e armadilhas. Também costumam roubar itens valiosos sempre que a chance aparece. A comunidade é comandada por um xamã chamado apenas de Auk, o único kobold no planalto que sabe falar a língua humana.

Para gente de duas pernas, não é tão difícil escalar a elevação e chegar à entrada da toca dos kobolds. Há, entretanto, muitas pedras soltas. Deve-se fazer dois testes de Escalar com CD 15. Uma queda na primeira jogada resulta em 1d6-4 pontos de dano; na segunda jogada, o dano é de 1d6.

O local marcado **E** no mapa é a entrada, um buraco no chão. É estreito, mas permite que os heróis passem rastejando, um de cada vez. Todo o covil é escuro, pois os kobolds não precisam de luz. A largura dos corredores permite que até duas pessoas caminhem lado a lado, mas em uma situação de combate apenas uma pode lutar de cada vez: os kobolds, por serem pequenos, não têm esse problema.

1) Armadilhas: nestes locais há armadilhas que podem ser detectadas e desarmadas com testes de Procurar e Operar Mecanismo (CD 13). Caso isso não seja feito, o primeiro personagem que passar por aqui deve fazer um teste de Resistência de Reflexos (CD 15), ou ficará preso na rede que cairá. A vítima deve fazer um novo teste por rodada para livrar-se. A queda da rede toca alguns sinos, que são alarmes contra intrusos.

2) Mina: os kobolds instalaram-se em uma jazida de cobre, onde extraem lascas de minério para fabricar seus utensílios. Há uma pequena chance (1 em 1d6) de que existam aqui 2d6-2 kobolds cavando com pás e picaretas.

3) Posto de Vigia: dois guardas kobolds um pouco mais fortes que os demais estão vigiando este ponto. Têm Força 10 (um bônus de ataque +0 e 1d6 de dano com suas lanças). Caso invasores tenham soado o alarme, os guardas estarão ausentes, pois foram buscar reforços na área 4. Caso contrário, ainda estarão aqui e tentarão fugir. (Que guardas corajosos, heim?)

4) Sala da Tocaia: esta grande caverna tem pedras espalhadas por toda parte. Se os guardas da área 3 vieram para cá, 3d6 kobolds (incluindo os guardas) estarão escondidos atrás das pedras (recebendo +4 na CA por cobertura), esperando para atacar com virotes de besta e pedras. Se os personagens jogadores não soaram o alarme, os kobolds serão surpreendidos e terão que lutar corpo-a-corpo.

5) Lar dos Kobolds: este é o abrigo principal dos kobolds deste covil. Estão aqui 1d6 machos, 4d6 fêmeas (metade da quantidade de machos encontrados até agora) e 1d6 filhotinhos feiosos. Um dos machos adultos usa ornamentos de penas e ossos nas roupas. É o xamã Auk, líder da aldeia, que provavelmente estará aqui em caso de invasão.

6) Despensa: a porta deste aposento está trancada, e a chave está com o xamã kobold da área 5. Aqui fica guardada a comida dos kobolds (insetos, lagartos, morcegos e qualquer coisa que possam encontrar) e algumas espadas enferrujadas, além de muitos ratos. O quarto traseiro de um centauro está pendurado em uma das paredes.

7) Câmara do Tesouro: esta porta também está trancada, e a chave está com o xamã. Aqui está o "tesouro" dos kobolds: montes e montes de tranqueiras que os sujeitinhos roubaram por aí. Talheres quebrados, vidros coloridos, canecas, rolhas, peças de armadura, e tudo que a imaginação do Mestre puder bolar.

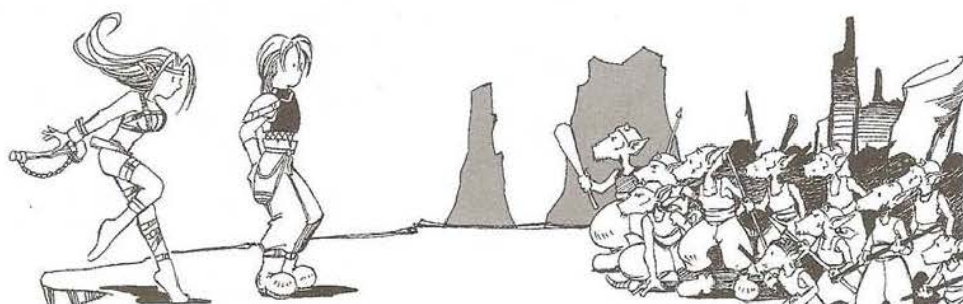
Kobolds: Humanóide Pequeno (réptil); ND 1/6; Tend. Leal e Maligno; DVs ½d8; PVs 3 cada; Inic +1; Desloc. 9m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 corselete de couro); Ataques: Corpo a corpo: lança curta –1 (dano 1d6-2) ou à Distância: besta leve +2 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade à Luz; Fort +0, Ref +1, Von +2; For 6, Des 13, Cons 11, Int 10, Sab 10, Car 10; **Perícias:** Ofícios (Fazer Armadilhas) +2, Esconder-ser +8, Ouvir +2, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão.

Auk, Xamã Kobold

"Mim Auk! Mim xamã! O que querer com Auk?"

—Auk

Auk é com certeza o kobold mais esperto deste planalto, e possivelmente um dos mais espertos de Arton — mas isso não faz dele uma criatura menos mesquinha que qualquer outro de sua espécie. Ele coordena ataques e pilhagens contra as aldeias próximas, além de assaltos a grupos de viajantes.

Quando o covil é atacado (o que acontece com certa regularidade), Auk faz o possível para rechaçar os invasores. Se perceber que são muito poderosos, tenta negociar, fazendo qualquer coisa para evitar que as fêmeas e filhotes sejam feridos. Ele

é um dos poucos na comunidade que fala e entende Valkar, o idioma padrão do Reinado.

Auk: Kobold, Humanóide Pequeno (réptil); Clérigo 2; ND 2; Tend. Leal e Maligno; DVs 2d8; pvs 9; Inic +0; Desloc. 9m; CA 14 (+1 tamanho, +1 natural, +2 armadura de couro); Ataques: Corpo a corpo: adaga +2 (dano 1d4-2) ou magias (ataque de toque +0); Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade à Luz, Magias; Fort +3, Ref +1, Von +5; For 6, Des 11, Cons 11, Int 13, Sab 15, Car 12; **Perícias:** Blefar +5, Esconder-ser +8, Furtividade +4, Observar +4, Ofícios (Fazer Armadilhas) +6, Ouvir +4, Procurar +2; **Talentos:** Prontidão, Acuidade com Arma (adaga); **Domínios:** Enganação e Mal; **Magias:** 4 de nível 0 (preces), 3 de 1º círculo, mais uma de Domínio.

Parte 5 • Senhor das Víboras

Na aldeia dos centauros, diante das crianças da tribo, Odara expressa sua profunda gratidão a Sandro e Niele, que haviam salvo sua vida e devolvido seu Rubi — um fato que jamais seria esquecido. Ela também conta a história de como os Rubis da Virtude foram forjados pelos vinte deuses do Panteão (veja adiante). No entanto, como a maior parte da população de Arton, ela própria acredita que isso é apenas uma lenda; para ela os Rubis teriam sido lapidados por um joalheiro comum, que inventou essa história para aumentar seu valor. Obviamente Odara está errada, mas a verdade sobre as gemas é conhecida por muito poucos.

Em Galrasia, Tork revela a Lisandra que ela esteve cuidando do Paladino, talvez o maior herói de Arton (veja adiante). Saber disso apenas fortalece os sentimentos da druida, e também sua determinação em trazê-lo de volta à vida. Mas o troglodita está mais preocupado — e com razão — com o fato de que o Paladino tinha inimigos poderosos, que com certeza tentarão atacá-lo agora que está vulnerável. Realmente, a região onde fica a caverna que abriga o Paladino é logo visitada pelo sinistro Nekapeth.

Após matar um inofensivo dinossauro nativo com um dardo envenenado, o sszzaazita é interceptado por Lisandra e Tork. Ele é reconhecido como sendo um cultista de Sszzaas, mas Tork não sabe que trata-se de seu sumo-sacerdote em pessoa. Ao tentar atacá-lo, é atingido com uma magia de *Cegueira* e colocado fora de combate.

Lisandra também tenta enfrentar o clérigo com seu *Armamento de Allihanna*, mas o astuto Nekapeth se aproveita do fato de que ela segura uma espada de madeira, e transforma sua arma em uma serpente venenosa com a magia *Cajado em Cobra*. A serpente imediatamente pica Lisandra, conseguindo um acerto crítico em sua jogada de ataque, e ela falha em seu teste de Fortitude. Ela sofre os efeitos iniciais do veneno, perdendo 10 pontos de Constituição (o normal seria apenas 1d6, mas a serpente obteve um crítico, dobrando o efeito do veneno) e ficando com Cons 4.

Enfraquecida, Lisandra lança *Retardar Envenenamento* sobre si mesma para evitar o dano secundário do veneno, que certamente a mataria. Sem dar mais atenção aos dois, Nekapeth ruma para a caverna onde repousa o Paladino. Ele o ataca com sua *Adaga Venenosa*, que está sob efeito de *Arma Mágica Aprimorada*, tornando-se assim uma arma +8. Seu dano será 1d4+9, sem nenhum efeito adicional (o Paladino é imune a venenos). Aparentemente, o sszzaazita esperava matar o Paladino enfraquecido — mas então descobre, tarde demais, que seu poder de Retribuição ainda funciona: consumido pelas chamas, revertido à sua forma verdadeira de homem-serpente, Nekapeth parece desaparecer para sempre. E deixa cair ali um Rubi da Virtude que trazia consigo.

Tudo é apenas uma farsa cuidadosamente elaborada. Nekapeth não pretendia matar o Paladino, e sim deixar ali mais um de seus Rubis, para dar prosseguimento ao Grande Plano. Tendo lançado previamente sobre si mesmo a magia *Proteção Contra a Morte*, ele não poderia ser sido morto pela Retribuição do Paladino mesmo falhando em seu teste de resistência. E sua aparente "morte" nas chamas foi apenas resultado de uma magia *Palavra de Recordação*, que foi ativada quando ele pronunciou a palavra "Sszzaas" e levou o sszzaazita de volta a seu esconderijo em segurança.

De volta à aldeia dos centauros, pela primeira vez Sandro e Niele mencionam o nome de Lisandra. Odara reconhece esse nome, que ela ouviu em sonhos — sonhos similares aos que Lisandra tem, também enviados por Sszzaas —, e pede aos dois para que fiquem com seu Rubi.

O Roubo dos Rubis da Virtude

"O Deus da Justiça enfrentou Sszzaas em batalha, e destruiu para sempre o traidor!"

— Odara

A criação dos Rubis da Virtude se deu após Khalmyr e os outros deuses punirem Valkaria, Tilliann e o Terceiro por sua tentativa de assumir o controle do Panteão. Valkaria teve a pena mais branda; apesar de transformada em pedra, foi permitido a ela conservar seu status como deusa e ser lembrada por seus seguidores — ainda que apenas nas proximidades da cidade com seu nome. Tilliann e o Terceiro não tiveram a mesma sorte: foram aprisionados em Arton e expulsos do Panteão para sempre.

Logo após esse gravíssimo incidente, Khalmyr conferenciou com os outros deuses. Eles deveriam evitar que algo assim se repetisse — e foi uma das raríssimas ocasiões no decorrer de milênios que todo o Panteão concordou em algo. Tinha que haver uma forma de obrigar os deuses a confiar uns nos outros.

Foi Nimb, o Deus do Caos, quem trouxe a inesperada idéia. Cada deus deveria criar um objeto, uma gema preciosa, que seria o símbolo de sua posição. As gemas seriam indestrutíveis por meios mortais — apenas os próprios deuses poderiam destruir uma delas. Então cada gema seria ofertada a outro deus, que ficaria responsável por sua guarda. Os próprios deuses não sabiam a quem pertencia a gema que cada um possuía. Se essa gema fosse destruída, o deus que a criou seria imediatamente privado de seu poder. Um plano ousado e caótico. Digno de Nimb.

Essas gemas seriam conhecidas como os Rubis da Virtude, sendo que a "virtude" em questão era a Confiança.

Assim foi feito. Provando sua bravura e liderança, Khalmyr foi o primeiro a forjar sua gema — sendo logo seguido pelos demais. E Nimb rolou seus dados para determinar quem ficaria com cada pedra.

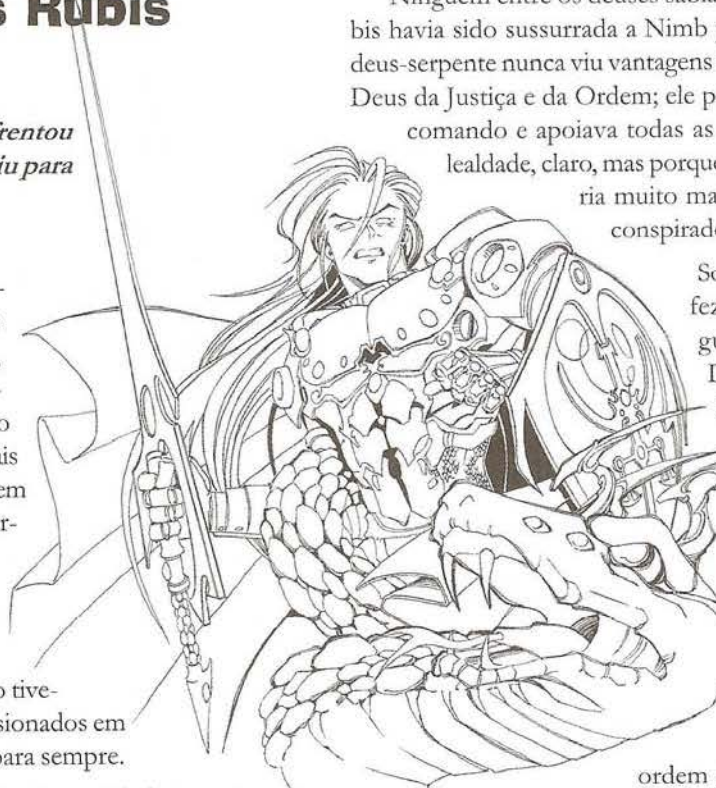
Séculos se passaram e a harmonia reinou. Mesmo deuses inimigos, como Azgher e Tenebra, prosseguiam competindo por territórios e seguidores, mas nunca mais foi necessário punir um membro do Panteão. A tranqüilidade imperava de tal modo que os deuses andavam quase esquecidos da existência dos Rubis. Havia sido uma boa idéia de Nimb — apesar de seus eternos e inevitáveis conflitos pessoais, nenhum deus voltou a tramar contra o Panteão. Pelo menos isso era o que todos pensavam, pois infelizmente havia Sszzaas...

Ninguém entre os deuses sabia disso, mas a idéia dos Rubis havia sido sussurrada a Nimb pelo traiçoeiro Sszzaas. O deus-serpente nunca viu vantagens na liderança de Khalmyr, o Deus da Justiça e da Ordem; ele preferia o caótico Nimb no comando e apoiava todas as suas decisões — não por lealdade, claro, mas porque sua eventual liderança traria muito mais oportunidades para um conspirador como ele.

Sorrateiro e silencioso, Sszzaas fez o impensável. Ele se esgueirou pelos Reinos dos Deuses e roubou todos os Rubis da Virtude, um a um. Foi um trabalho meticuloso e calculado, esperando sempre o momento certo para agir, até o dia em que conseguiu juntar todas as gemas. Sszzaas decidiu escondê-las em Arton, onde foram entregues a clérigos de sua ordem e guardadas em um lugar secreto: um templo oculto nas florestas de Deheon, perto da fronteira com Tyrondir. Esse templo também seria vigiado por Aspis, uma naga.

Sua intenção era óbvia: destruir as gemas de todos os outros deuses e ser o único restante. Contudo, justamente quando tentava descobrir qual era sua própria gema, Sszzaas foi apanhado por Khalmyr. Todos os outros deuses concordaram que, por seu crime, o Deus da Intriga devia ser eliminado — mas Khalmyr, cedendo aos argumentos do Traidor, decidiu que ele teria uma chance. Sszzaas seria transformado em um avatar (poderoso, mas ainda assim um simples mortal), com seus poderes divinos drasticamente reduzidos. Os mortais passariam a acreditar que ele foi destruído (como confirma a história contada por Odara), sendo que apenas seus cultistas mais fervorosos saberiam a verdade. Se nestas condições ele pudesse encontrar um meio de retornar ao Panteão, então seria aceito de volta.

Os Rubis da Virtude, contudo, continuavam desaparecidos. Sszzaas nunca revelou seu paradeiro. Os outros deuses comandaram seus clérigos e paladinos para iniciar uma caçada implacável contra todos os sacerdotes de Sszzaas, praticamente extinguindo o maléfico culto — mas mesmo assim as gemas não foram encontradas.

Assim, mesmo com seu culto supostamente extinto (e com grande parte do povo acreditando que esteja morto), o Corruptor perambulou incógnito pelo mundo durante anos, planejando seu retorno. Pois ele ainda tinha um grande trunfo. Ele tinha os Rubis. E embora não pudesse mais destruí-los (pois as gemas são indestrutíveis por meios mortais), ainda podia usá-las de alguma forma...

A Lenda do Paladino

"Ele é o Paladino, filhota! Aquele mané é o PALADINO! O que aquele puto tá fazendo aqui?"

— Tork

A verdadeira origem do Paladino de Arton é conhecida por poucos — entre eles o necromante Vladislav Tpish, que teria sido um dos responsáveis diretos por sua criação. No entanto, uma vez que este invencível guerreiro sagrado começou a vagar pelo mundo realizando façanhas épicas, as lendas rapidamente começaram a se espalhar.

Relatos sobre a primeira aparição do Paladino são confusos. Vários grupos de aventureiros afirmam ter travado o primeiro contato, mas é certo que ele não está em Arton há mais de cinco ou seis anos.

Conta-se que o primeiro grande feito do Paladino em Arton foi destruir Heart, o Rei dos Dragões da Terra — um fato estranho, levando em conta que na época ele não tinha poder suficiente para isso. Outro ponto polêmico é que o guerreiro dos deuses teria destruído a fera para libertar sua escrava, Tasha, uma mulher-demônio nativa do Reino de Tenebra. Muitos estudiosos rejeitam este fato, uma vez que paladinos são conhecidos por caçar demônios, e não salvá-los. Outros, contudo, apontam aí a maior prova da nobreza do Paladino — pois um verdadeiro herói não julga alguém pela aparência, raça ou origem, mas sim por seus atos.

A influência do Paladino no curso dos eventos em Arton é visível. Sua simples existência tem inspirado jovens a procurar templos e lutar pelo status de guerreiros sagrados. Conta-se até que ele teria sido enviado pelos deuses como a última e única esperança contra a Tormenta — mas sobre isso não há nenhuma certeza.

A descrição de sua aparência é sempre precisa: um guerreiro imenso, medindo não menos que 1,90m (alguns relatos exagerados falam em dois ou até três metros!), trajando roupa verde e armadura dourada, decorada com grandes gemas vermelhas e esféricas. Essas gemas ficam dispostas em pares, uma maior ao lado de uma menor. O rosto está sempre coberto com um capuz e protegido por uma máscara metálica. Nenhum centímetro de sua pele é visível, apenas o longo cabelo que pende de um rabo de cavalo.

Presume-se que o Paladino seja humano, uma vez que apenas humanos e anões podem ter esse status. Mas essa não é uma certeza completa: seu cabelo lilás é característico de alguns elfos de Arton. Estranhamente, sua voz soa tão clara como se estivesse sem máscara. Ele não tem qualquer sotaque reconhecível: fala com extrema fluência o Valkar, idioma padrão do Reinado, mas também já foi visto se comunicando em outras línguas. O Paladino é conhecido por falar sempre de modo teatral e dramático, e por tratar as mulheres por "milady".

Além de seu aspecto, muito pouco é conhecido sobre o Paladino — nem seu rosto, nem seu nome verdadeiros. Sabe-se apenas que ele parece quase indestrutível: quase nenhum tipo de mágica pode afetá-lo, mesmo as mais poderosas. Armas comuns não podem feri-lo. A única coisa conhecida capaz de lhe causar dano são armas mágicas poderosas, e nem mesmo a posse de uma delas significa qualquer chance de vitória: por razões ainda inexplicáveis, qualquer ataque bem-sucedido contra o Paladino provoca um contra-golpe que resulta em morte ou sérios ferimentos para o atacante.

Os poderes ofensivos do Paladino são mais modestos, mas nem por isso menos impressionantes. Mesmo de mãos vazias ele tem a força de um gigante — e ele não costuma estar de mãos vazias. Sua espada sagrada, arma tradicional dos paladinos, já mostrou possuir os poderes combinados de muitas armas mágicas em uma só. Poucos sobreviveram a um golpe

desta formidável espada.

A seguir, as estatísticas do Paladino de Arton correspondendo ao período entre sua criação por Vladislav (veja em **Parte 29 • Terei Errado?**) e sua derrota por Arsenal (**Parte 26 • A Vitória do Vilão**). Este é o Paladino das lendas, a forma como se tornou famoso como um dos maiores heróis do mundo.

Paladino de Arton: Humano Meio-celestial; Paladino 20; ND 22; Tend. Leal e Bondoso; DVs 20d10+60, PVs 164; Inic +3; Desloc. 6m; CA 25 (+1 Des, +13 *Armadura de Batalha +5*, +1 natural); Ataques: Corpo a corpo: +24/+19/+14/+9, À Distância +23/+18/+13/+8; +29/+24/+19/+14 Espada do Paladino (dano 1d10+9, 17-20 x2); Ataques Especiais: Destruir o Mal, Expulsão, Habilidades similares a Magia; Qualidades Especiais: Aura de Coragem, Cura pelas Mãos, Graça Divina, Imunidades, Saúde Divina, Remover Doenças (6x/semana), Visão na Penumbra; Fort +18, Ref +12, Von +12; For 19, Des 16, Cons 17, Int 14, Sab 17, Car 17; **Perícias:** Adestrar Animais +10, Cavalgar +15, Conhecimento (religião) +13, Cura +10, Diplomacia +16, Intimidar +10, Observar +6, Ouvir +2, Senso de Direção +6; **Talentos:** Ataque Poderoso, Foco em Perícia: Cura (regional), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: *Armadura de Batalha +5*, *Espada do Paladino*:esta *espada bastarda vorpal* **+5** também tem as mesmas habilidades de uma *Sagrada Vingadora* e uma *Lâmina do Sol*.

Habilidades Similares a Magia: sem limite – *Luz*; 3/dia – *Aura Sagrada, Proteção contra o Mal*; 1/dia – *Ajuda, Bênção, Curar Ferimentos Graves, Destruição Sagrada, Detectar Maldade, Dissipar o Mal, Invocar Criaturas IX, Neutralizar Venenos, Palavra Sagrada, Remover Doença, Ressurreição, Santificar, Símbolo.* Essas magias são idênticas às conjuradas por um feiticeiro de 20º nível (CD 13 + nível da magia).

Cura pelas Mãos (SaM): o Paladino pode curar 60 Pontos de Vida, em si mesmo ou em outra criatura.

Detectar o Mal (SaM): o Paladino de Arton NÃO tem a habilidade de *Detectar o Mal*, por motivos que serão explicados mais adiante.

Destruir o Mal (Sob): uma vez ao dia o Paladino pode tentar Destruir o Mal com um ataque normal. Ele soma +3 em sua jogada de ataque e causa 20 pontos de dano adicionais caso acerte.

Expulsão (Sob): o Paladino pode tentar expulsar mortos-vivos como um clérigo de 17º nível, 6 vezes ao dia.

Imunidades (Ext): graças ao modelo meio-celestial, o Paladino é imune a ácido, frio, doenças e eletricidade. Ele ainda recebe um bônus racial de +4 em testes de Fortitude contra venenos.

Imunidade a Magia (Sob): o Paladino é completamente imune a magias que não tenham sido lançadas por deuses maiores. Ele adquiriu esta qualidade devido à fusão de seu corpo com os Rubis, que também não podem ser destruídos por nenhuma magia mortal.

Retribuição (Sob): ao causar dano ao Paladino (ou seja, vencendo suas imunidades, sua resistência a dano e efetivamente reduzindo seus Pontos de Vida), o oponente precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 + dano causado) ou morrerá. Este é um efeito de morte. Mesmo sendo bem-sucedido no teste, o atacante sofre o mesmo dano provocado no Paladino. O dano da Retribuição é do tipo divino, independente do tipo original do dano (fogo, sônico, profano...).

Asas (Sob): por sua natureza meio-celestial, o Paladino possui asas que permitem a ele voar com deslocamento 21 (médio). Ele pode manifestar essas asas uma vez ao dia, com 200 minutos de duração (três horas e 20 minutos, como uma magia de *Vôo* lançada por um feiticeiro de 20º nível).

Cerossauro

"Ele era herbívoro! Não ia te machucar!"

—Lisandra

Cerossauros são grandes dinossauros herbívoros medindo até 4m de comprimento e pesando entre duas e quatro toneladas. Apresentam duas fileiras de chifres que seguem da cabeça à cauda. Os chifres na cabeça e costas não podem ser usados para atacar; servem apenas para desencorajar os T-rex, quelicerossauros e outros grandes predadores nativos de Galrasia.

Cerossauros tipicamente andam em bandos formados por 3 a 18 indivíduos. Quando ameaçados, os adultos formam um círculo com os filhotes no centro, e as caudas espinhosas voltadas para fora. Essa formação defensiva é difícil de ser vencida — mas um cerossauro solitário é um alvo fácil, pois não consegue golpear com a cauda de forma precisa.

Estes animais estão entre os mais dóceis dinossauros de grande porte, podendo ser facilmente domesticados. Alguns povos primitivos de Galrasia os utilizam como animais de carga, uma vez que os espinhos dorsais permitem acomodar

cargas mais facilmente em suas costas.

Cerossauro: Besta Grande; ND 4; Tend. Neutra; DVs 4d10+16, PVs 38; Inic +1; Desloc. 6 m; CA 20 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural); Ataques: Corpo a corpo: +7 cauda (dano 1d8+5); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 6m, Visão na Penumbra, Faro; Fort +9, Ref +5, Vont –1; For 20, Des 12, Cons 19, Int 2, Sab 6, Car 8; **Perícias:** Observar +4, Ouvir +4; **Talentos:** Grande Fortitude.

Nekapeth, Sumo-Sacerdote de Sszzaas

"É o sszzaazita careca! O tal que tretou comigo em Galrasia!"

— Tork

Quando Sszzaas foi supostamente destruído, os outros deuses comandaram seus próprios clérigos em uma caçada sem trégua contra a ordem do deus-serpente. Além de clérigos humanos, isso resultou na destruição de uma raça inteira de homens-serpente fiéis ao Senhor das Víboras. Ou assim se supunha.

O mais poderoso clérigo de Sszzaas em todos os tempos havia morrido muito antes da grande caçada aos sszzaazitas, tendo seu corpo mumificado em uma tumba secreta. Recentemente, como parte de seu plano para retornar, Sszzaas o ressuscitou.

Nekapeth era seu nome. Ele está de volta ao mundo dos vivos, com força e vitalidade renovadas, aliadas à grande inteligência e astúcia acumuladas durante os mais de cem anos de sua vida passada. Seguindo instruções secretas, ele permaneceu oculto durante algum tempo — ainda aprendendo sobre como o mundo mudou nestes últimos séculos.

O sumo-sacerdote de Sszzaas tem escamas pelo corpo todo, que é verde-escuro nas costas e membros, e verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é comprido e reptiliano, com grandes olhos separados e uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Tem olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Os dedos terminam em garras negras e afiadas. Ele não tem pernas, lembrando um ser meio humano e meio cobra.

Apesar da aparência monstruosa, Nekapeth pode usar poder ilusório para mascarar seu aspecto real. Quando usa essa habilidade, ele parece um humano ou elfo muito magro e alto, careca, com olhos fundos e negros, pele esverdeada e fala sibilante e lenta. Quando está sob o efeito de alguma emoção forte, ou apenas quando quer impressionar alguém, seus olhos voltam a ser reptilianos, com pupilas em fenda.

Durante os últimos anos Nekapeth esteve percorrendo Arton em busca de mais seguidores para Sszzaas, em uma tentativa de reerguer a ordem. Ele não se restringe a humanóides: há boatos de que Nekapeth já tem entre seus aliados muitos monstros, quase todos aparentados com serpentes. Além disso, o sumo-sacerdote tem feito numerosos contatos e alianças para colocar em movimento as engrenagens do Grande Plano de seu senhor. Com certeza, a mais importante dessas alianças envolve o infame Mestre Arsenal.

Nekapeth; Homem-serpente, Humanóide Monstruoso Médio; Clérigo (Sszzaas) 14; ND 25; Tend. Caótico e Maligno; DVs 7d8+14 e 14d8+28; PVs 190; Inic +7; Desloc. 9m. escalar 6m, natação 6m; CA 22 (+4 natural, +3 Des, +5 *Braçadeiras*); Ataques: Corpo a corpo +19, à Distância +20; +22/+17/+12/+7 *Adaga Venenosa* (dano 1d4+5 e veneno) ou +22/+17/+12/+7 *Espada Curta +3* (dano 1d6+5 e Sangramento, 17-20, x2); Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Psiquismo; Qualidades Especiais: Constrição, Habilidades similares a Magia, RM 16, Evasão, Deslocamento, Habilidades de sumo-sacerdote, Magias; Fort +15, Ref +13, Von +20; For 15, Des 16, Cons 15, Int 19, Sab 18, Car 17; **Perícias:** Blefar +16, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Política) +10, Conhecimento (Religião) +27, Cura +6, Diplomacia +20, Esconder-se +10, Espionar +10, Furtividade +5, Identificar Magia +15, Mensagens Secretas +6, Ouvir +10, Procurar +6, Sentir Motivação +5, Observar +8. **Talentos:** Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Foco em Perícia: Blefar, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Preparar Poção, Prontidão, Usar Arma Comum (espada curta), Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite: *Alterar Forma, Antipatia, Detectar Venenos;* 1/dia – *Causar Medo, Constrição, Escuridão Profunda, Metamorfosear Outro, Neutralizar Venenos, Sugestão* e *Transe Animal.* Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 13 + nível da magia).

Máscara (Sob): Nekapeth ainda pode usar uma variação de sua habilidade de *Alterar Forma* para assumir a aparência de qualquer humanóide (com tamanho entre Pequeno e Grande), sem limite para duração ou utilização.

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno.

Domínios: Mal, Morte, Conhecimento e Enganação.

Magias por dia: 6 de nível 0 (preces); 6 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 5 de 3° nível mais uma do domínio; 5 de 4° nível mais uma do domínio; 3 de 5° nível mais uma do domínio; 3 de 6° nível mais uma do domínio; 2 de 7° nível mais uma do domínio.

Equipamento: Nekapeth possui vários itens relacionados a venenos, mas seus favoritos são: uma *Adaga Venenosa +3*, uma *Espada Curta +3, Lâmina Afiada e do Sangramento*, um *Anel do Calor*, um *Anel de Evasão*, um *Bastão da Víbora*, um par de *Braçadeiras da Armadura +5*, uma *Tiara do Teletransporte* (funciona como um *Elmo do Teletransporte*), um *Manto do Deslocamento Maior* (uma versão especial, que permite ao usuário lançar uma vez por dia a magia *Invisibilidade* sobre si mesmo, como um mago de 9° nível).

Homens-Serpente

"Você acredita em tudo que lhe dizem? Que o mundo é como aparenta e que não existem terrores ocultos nas areias do tempo? Pense de novo..."

—Nekapeth

Os homens-serpente são uma raça antiga e traiçoeira, composta por criaturas com torsos humanos, cabeça e a metade inferior do corpo de serpente. Sediados principalmente no Deserto Sem Retorno de Lamnor, eles adoravam o deus Sszzaas e ergueram uma civilização impressionante, com templos e monumentos de pedra. Praticavam a escravidão e faziam incontáveis sacrifícios humanos ao Grande Corruptor.

A extinção veio para eles quando o deus Sszzaas foi destruído, e os outros deuses comandaram uma grande caçada contra todos os seus cultistas. Os homens-serpente foram o primeiro alvo da cruzada; em poucos anos haviam sido totalmente varridos de Arton. Ou assim se acreditava.

Como parte de seu plano para retornar, o Senhor das Víboras ressuscitou seu mais poderoso clérigo, Nekapeth, atual sumo-sacerdote de Sszzaas. Entre seus objetivos, além de colocar em andamento o Grande Plano para restaurar o status de seu deus, Nekapeth também tenta trazer de volta sua própria raça. Ele já conseguiu ressuscitar magicamente alguns homens-serpente — poucos ainda, mas suficientes para reconstituir a espécie no futuro.

Homens-serpente têm escamas pelo corpo todo, verde-escuras nos costas e membros, verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é alongado e reptiliano, com olhos grandes separados por uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Têm olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Não têm pernas; abaixo da cintura seu corpo parece uma cauda de cobra, sobre a qual rastejam.

Todos os homens-serpente têm a capacidade natural de esconder sua real aparência com um disfarce mágico ilusório. Esse disfarce só permite assumir o aspecto de uma única pessoa — humano, elfo, anão... —, que eles chamam de sua "máscara". Nekapeth, contudo, pode assumir a aparência de qualquer um.

Homens-serpente podem fazer um ataque por turno usando uma lança ou, desarmados, dois ataques por turno com as garras. Eles também podem realizar, com a boca, dois tipos de ataque; expelir uma enzima ácida ou veneno paralisante. Fêmeas desta raça (chamadas de mulheres-serpente) são raras, mas existem relatos de pelo menos meia dúzia delas vivas atualmente.

Homem-serpente: Humanóide Monstruoso Médio; ND 6; Tend. Caótico e Maligno; DVs 7d8+7; PVs 38; Inic +5; Desloc. 9m. escalar 6m, natação 6m; CA 15 (+1 Des, +4 natural,); Ataques: Corpo a corpo +7 garras x2 (dano 1d4+2), +2 mordida (dano 1d6+2 e veneno); Ataques Especiais: Habilidades Similares à Magia, Psiquismo, Veneno; Qualidades Especiais: Constrição, Habilidades Similares à Magia, RM 16; Fort +3, Ref +6, Von +9; For 15, Des 13, Cons 13, Int 18, Sab 18, Car 16; **Perícias:** Concentração +11, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (religião) +9, Esconder-se +8, Observar +15, Ouvir +15; **Talentos:** Prontidão, Lutar às Cegas, Esquiva, Especialização, Iniciativa Aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite: *Alterar Forma, Antipatia, Detectar Venenos;* 1/dia – *Causar Medo, Constrição, Escuridão Profunda, Metamorfosear Outro, Neutralizar Venenos, Sugestão* e *Transe Animal.* Essas habilidades são idênticas às magias con-

juradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 13 + nível da magia).

Veneno (Ext): inoculado através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Máscara (Sob): os homens-serpente podem assumir uma forma humana ou semi-humana, como se estivessem sob o efeito de uma magia de *Alterar-se*, sem limite de tempo ou utilização. A forma humana ou semi-humana será sempre a mesma, e não pode ser igual a um indivíduo específico.

Parte 6 • Sonhos e Ilusões

Viajando rumo a Malpetrim, o bardo Luigi Sortudo passa pelo Pântano dos Juncos, lugar conhecido por abrigar o perigoso povo-sapo. Atacado por um pequeno bando destes monstros, ele recebe uma chuva de lanças: nenhuma atinge o alvo, uma vez que Luigi teve o cuidado de lançar sobre si mesmo *Proteção Contra Flechas.* No momento seguinte, ele dizima seus oponentes com um ataque sônico feito com seu *Bandolim.* E ao final da batalha, ainda mostra cara-de-pau suficiente para embaraçar ainda mais um homem-sapo caído com *O Apavorante Gás de Luigi...*

Lisandra continua tendo sonhos horríveis em que testemunha a morte do Paladino — sonhos que aumentam ainda mais o afeto que ela acredita sentir por ele. Durante tais pesadelos ela começa a ter visões de uma torre sinistra, repleta de espinhos, de onde pendem numerosos cadáveres humanos. Ela também vê o Paladino entrar na torre e ser morto por algo terrível que ali vive. Lisandra sente que os sonhos são o presságio que algo que está por vir... e ela tem razão.

Enquanto tenta entender o que se passa com sua "filhota", Tork também luta para vencer sua atual deficiência. Cego pela magia de Nekapeth (pois a magia *Cegueira* é permanente até ser cancelada), ele gasta seu tempo treinando. Lisandra foi capaz de empregar suas habilidades de cura para deter o veneno de cobra, mas não podia fazer nada quanto à cegueira de Tork. O troglodita decide então (ainda que relutantemente) que ambos devem retornar a Malpetrim e procurar por Niele, pois a famosa maga elfa certamente deverá ser capaz de cancelar a magia do sszzaazita. Além disso, de acordo com as histórias locais, Niele também tem consigo um dos Rubis da Virtude.

Em Malpetrim, Sandro e Niele descansam antes de seguir para Galrasia. Eles retornam à Estalagem do Macaco para festejar sua incursão bem-sucedida aos Bosques de Allihanna. Enquanto Sandro tem o desprazer de provar comida feita por uma certa rapariga chamada Petra, a elfa decide cantar (afinal, ela é uma barda). Na verdade, o que Niele faz é lançar uma magia de *Imagem Persistente* para criar uma cópia ilusória de si mesma, que entretém o público enquanto ela escapa com Sandro para um momento noturno de ternura. Sandro se surpreende ao notar como a elfa é atraente — e a surpresa é ainda maior quando ela retribui o sentimento. Mas ela faz questão de afirmar que acredita no amor de Sandro por Lisandra, embora o próprio ladrão nem tenha idéia disso. Logo após, Luigi chega a Malpetrim e nota a presença de Sandro.

Em Galrasia, Lisandra coloca na armadura do Paladino dois novos Rubis — aquele obtido com os goblins, e o outro deixado por Nekapeth. Agora são três. Enquanto a druida e o mercenário partem para o continente, não percebem que o Paladino começa a se mover...

Luigi Sortudo, Bardo

"Péssima idéia! Não sabe que matar bardos dá azar?"
—Luigi

O bardo particular do Imperador-Rei Thormy era conhecido em todo o reino e mais além, até que resolveu deixar o palácio para percorrer o mundo. Pelo menos, isso é o que todos pensam: na verdade ele foi exilado. A partida de Luigi teria sido fruto de uma manobra política promovida pelo regente Sckhar, como vingança por um antigo confronto entre o dragão e um grupo de aventureiros do qual Luigi fazia parte.

Luigi Sortudo ganhou o apelido ao atravessar um campo de batalha em meio a uma saraivada de flechas, sem ser atingido por nenhuma. Na verdade, sua "sorte" na ocasião deveu-se apenas a uma magia *Proteção Contra Flechas*, uma de suas favoritas, que o protege contra qualquer ataque com projéteis e armas de arremesso. Luigi também tem como marca registrada um item muito especial: seu bandolim finamente acabado, na verdade uma arma mágica poderosa. Um bardo familiarizado com o instrumento pode fazer disparos mágicos dedilhando as cordas.

Em outros tempos, Luigi era um incorrigível brincalhão. Adorava embaraçar amigos e inimigos com ilusões e truques inofensivos, chegando a criar ele próprio (ao menos ele diz assim) uma magia com esse propósito, *O Apavorante Gás de Luigi*. No entanto, embora ainda traga um eterno e matreiro sorriso nos lábios, na verdade seu chapéu esconde uma face sofrida e quase insana. Qualquer alegria que ele demonstre nos dias de hoje é absolutamente falsa. Luigi sofreu uma perda terrível e tem uma agenda própria, um plano que envolve antigos amigos e inimigos — e que provará ao mundo como um bardo pode ser perigoso...

Um fato digno de nota, e que em nenhum momento foi mencionado ao longo da saga: apesar do aspecto humano, Luigi é um meio-elfo.

Luigi Sortudo: Meio-Elfo; Bardo 9; ND 9; Tend. Caótico e Neutro; DVs 9d6+27, PVs 67; Inic +6; Desloc. 9 m; CA 18 (+4 Des,+4 *Capa de Proteção*); Ataques: Corpo a corpo: +6, , à Distância: +10, +6/+1 espada longa, (dano 1d8) Qualidades Especiais: Traços de Meio Elfo; Fort +6, Ref +10, Von +7; For 10, Des 18, Cons 16, Int 15, Sab 9, Car 18; **Perícias:** Atuação +15, Blefar +17, Concentração +10, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Nobreza) +7, Diplomacia +12, Identificar Magia +10, Obter Informação +17, Ouvir +3, Procurar +3, Usar Instrumento Mágico +7; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Trapaceiro Nato (regional: Ahlen), Vontade de Ferro.

Livro de Magias: Luigi conhece seis truques, quatro magias de 1° e 2° nível e três de 3° nível.

Magias Arcanas por dia: 3 de nível 0 (truques), 4 de 1° nível, 4 de 2° nível e 3 de 3° nível.

Equipamento: Luigi usa uma *Capa de Saltimbanco +4* (com as mesmas propriedades de um *Anel de Proteção +4* e de uma *Capa do Saltimbanco*), e seu *Bandolim da Coragem*.

O Bandolim da Coragem

"Algo errado, Luigi? É raro ver você sem aquele sorrisinho besta!"

—Leon

Uma relíquia élfica de Lenórienn, os *Bandolins da Coragem* são peças musicais encantadas que teriam sido construídas por uma ilustre artesã élfica, para encorajar os filhos de Glórienn durante a Infinita Guerra. Sabe-se que seis destes instrumentos foram produzidos, sendo que Luigi Sortudo possui um deles; o paradeiro dos outros cinco é desconhecido, sendo provável que ainda se encontrem na cidade dos elfos — destruídos ou nas mãos dos hobgoblins que hoje ocupam o lugar.

Quando um bardo usa o *Bandolim da Coragem* para Inspirar Coragem, os aliados afetados recebem bônus de +4 em testes de resistência contra Encantamento (em vez de +2); e +2 em jogadas de ataque e dano com armas (em vez de +1).

Além disso, como uma ação padrão, o *Bandolim* pode emitir uma rajada sonora que causa 3d6+2 pontos de dano, em formato de cone com 20m (teste de Reflexos, CD 16, para sofrer apenas metade do dano). Esse dano é considerado sônico. Para ativar este poder, o usuário deve ser bem-sucedido em um teste de Atuação com CD 15.

Nível do item: 7°; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *grito, emoções*; preço de mercado: 11.400 p.o.

Os Homens-Sapo

"Grato, amigo batráquio! Estimo melhoras!"

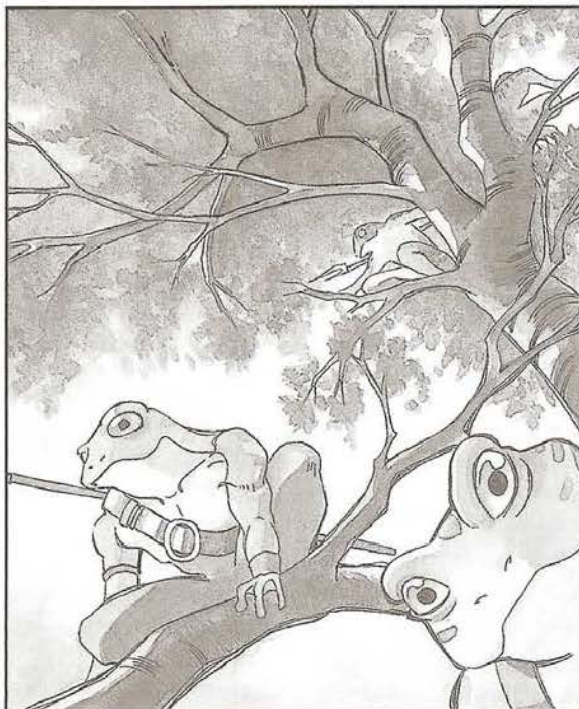
—Luigi

Tipo de sapos humanóides tribais e malignos que habitam o Pântano dos Juncos, estes bárbaros parecem viver apenas para louvar seu deus maligno com sacrifícios humanos. Costumam espreitar sobre as árvores (onde levam vantagem em combate), de onde atiram lanças sobre os viajantes que cruzam seu território. Têm uma linguagem própria e não sabem falar qualquer outra língua, embora pareçam capazes de compreendê-las.

Homem-sapo: Humanóide Monstruoso Médio (aquático), ND 1; Tend. Caótico e Maligno; DVs 1d8+3; PVs 11; Inic +5; Desloc. 6m, natação 9m; CA 14 (+1 Des, +3 natural,); Ataques: Corpo a corpo +1 meia-lança (dano 1d6), À distância +2 meia-lança (dano 1d6); Qualidades Especiais: Pés de Pântano; Fort +5, Ref +1, Von -2; For 10, Des 13, Cons 16, Int 6, Sab 7, Car 7; **Perícias*:** Esconder-se +1, Saltar +1; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada.

Pés de Pântano (Ext): homens-sapo não sofrem nenhuma penalidade de deslocamento por se moverem em terreno pantanoso.

Perícias: homens-sapos recebem bônus racial de +4 em testes de Esconder-se. Também recebem +8 em testes de Saltar, e seu resultado não é limitado por sua altura.

Equipamento: homens-sapos não usam armaduras, e as únicas armas que carregam são suas meia-lanças.

Tork, Guerreiro Cego

"Cego e indefeso são coisas diferentes, cara!"

— Tork

Após o confronto contra Nekapeth (visto em **Parte 5 • Senhor das Víboras**), Tork ficou cego durante algum tempo até conseguir encontrar alguém capaz de lançar *Dissipar Magia*. Ele treinou para tentar se habituar à sua nova condição e também passou por vários apuros, avançando dois níveis como guerreiro e adquirindo justamente o talento Lutar às Cegas. As seguintes estatísticas levam em conta seu avanço de nível e também os redutores sofridos por sua *Cegueira:*

Tork Cego: Troglodita, Humanóide Médio (réptil); Bárbaro 1/Guerreiro 4: ND 7; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 2d8+8 e 1d12 +4 e 4d10 +16, PVs 73; Inic +7; Desloc. 2m (4,5 m); CA 23 (+7 meia armadura, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +15 foice longa (dano 2d4+11, crítico 19-20/x4) ou +12/+10/+10 mordida/garra/garra (dano 1d4+6/1d4+3/1d4+3); Qualidades Especiais: Odor, Visão no Escuro 18m (atualmente inativa); Fort +13, Ref +4, Von +0; For 22, Des 16, Cons 18, Int 12, Sab 10, Car 6; **Perícias***: Escalar –3 (+1), Esconder-se –4 (+0), Intimidar +4 (+8), Senso de Direção +1 (+5), Saltar –3 (+1), Ouvir +8, Natação +6 (+10), Sobrevivência +4 (+8); **Talentos**: Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Foco em Arma (foice), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate. * Os números entre parênteses não incluem os redutores por cegueira.

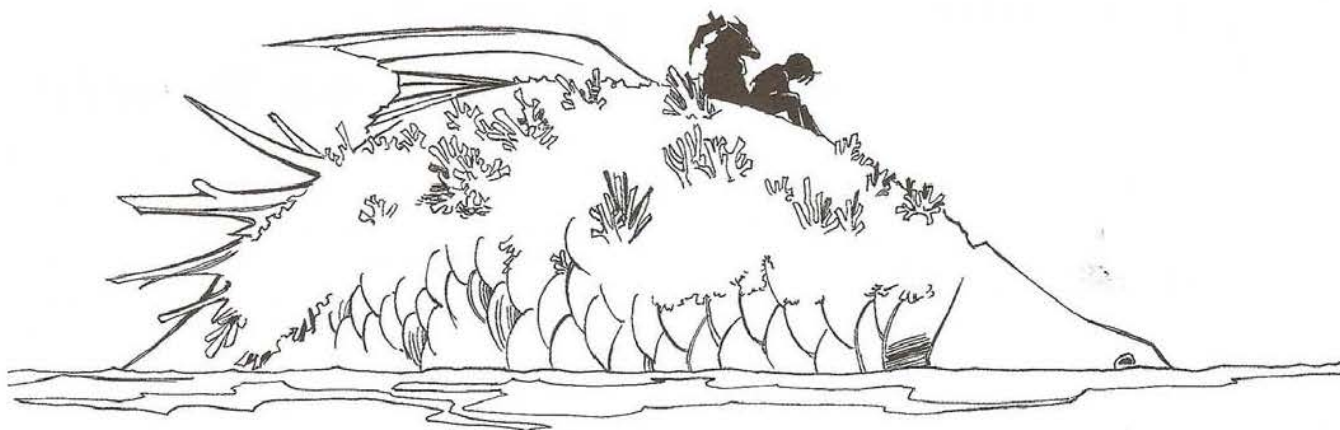
Odor (Ext): como outros trogloditas, Tork pode exalar pela pele um óleo cujo cheiro é extremamente fétido para humanos e semi-humanos. Qualquer criatura próxima (em combate fechado, ou a até 9m) deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou sofrerá ânsias e perderá 1d6 pontos de Força durante 10 rodadas. Tork não pode controlar essa secreção — ela surge ativada pela tensão, sempre que o troglodita se irrita ou entra em batalha. A criatura precisa de 24 horas para poder secretar o óleo outra vez.

Cegueira: cada vez que Tork ataca, tem 50% de chance de errar o alvo (como se seus oponentes tivessem camuflagem completa). O talento Lutar às Cegas permite a Tork rolar um segundo ataque, caso erre o primeiro devido a essa porcentagem. Tork só consegue se movimentar com metade de seu deslocamento, e recebe redutor –4 em várias perícias (já incluído na ficha). Seus oponentes recebem +2 em suas jogadas de ataque para atingir o trog cego (esse modificador não está incluído em sua CA).

Parte 7 • Senhor da Guerra

Amanhece em Malpetrim. Niele desperta em seu quarto na Estalagem da Águia Dourada, onde costuma morar quando está na cidade. Ela veste sua "indumentária" (que se manifesta magicamente assim que a elfa toca o cajado; as razões disso, Niele só descobriria mais adiante) e voa até onde está Sandro. Ambos começam a discutir sobre a melhor forma de chegar a Galrasia e reencontrar Lisandra, quando ouvem um pedido de socorro.

Uma briga acontece na Estalagem do Macaco Caolho, onde uma garotinha parece a responsável pela confusão. Com seu kailash, Sandro consegue capturá-la, para então descobrir que é na verdade uma escrava — comprada no mercado de escravos de Tapista e pertencente a um ancião chamado Cintrillium. Amaldiçoado por um clérigo maligno, ele pretendia sacrificar a menina ao Inseto-Rei Fzzaak e assim recuperar sua juventude perdida. Sandro e Niele decidem evitar o sacrifício, invadindo pessoal-

mente o templo do Inseto-Rei para roubar seu tesouro — que, por uma estranha coincidência, trata-se de um Rubi da Virtude. (Na verdade, a gema havia sido colocada ali por cultistas de Sszzass anos antes, para que pudesse ser recuperada neste instante.)

Retornando a Malpetrim, Lisandra e Sandro fazem a travessia do Mar Negro no dorso de um imenso peixe-recife. Eles são interceptados no meio do caminho por Mestre Arsenal, que facilmente encontrou os dois utilizando-se de magia divinatória — e chegou até lá com os poderes de vôo e teleporte de sua armadura. É o primeiro encontro entre Lisandra e Arsenal, que ela ainda não sabe ser seu verdadeiro pai.

Tork sabe que os dois não têm chance contra o vilão e tenta negociar, mas é atingido pela magia *O Soco de Arsenal* e lançado longe, afundando no mar. Aflita, Lisandra pensa estar indefesa, incapaz de manifestar suas armas e armadura longe da terra firme. Mas o vilão a provoca e enfurece, a ponto de fazê-la conseguir conjurar um machado e armadura feitos de coral (tendo chegado ao 6º nível, seu *Armamento* e *Armadura de Allihanna* são agora mais fortes, oferecendo respectivamente uma arma +3 e CA+4). Mesmo assim, Lisandra não é adversária para o clérigo da guerra: ela é derrotada e jogada ao mar.

Arsenal visitou sua filha com propósitos bem claros: colocá-la no caminho certo para encontrar o próximo Rubi, oculto no fundo do mar; e também despertar sua fúria guerreira, fazendo-a manifestar seu poder meio-dríade — um poder imenso, cuja verdadeira natureza Lisandra ainda desconhece.

No templo do Inseto-Rei, Niele e Sandro conseguem recuperar o Rubi e destruir o monstruoso Fzzakk. Ao fazê-lo, a maldição de Cintrillium é cancelada e ele volta à sua forma verdadeira — um jovem minotauro! Grato, ele liberta sua escrava, deixa Sandro ficar com o Rubi e parte em viagem para vingar-se do clérigo maligno.

(Existe a hipótese de que Cintrillium fosse na verdade um cultista de Sszzaas disfarçado, ou mesmo o próprio Nekapeth, desempenhando um engenhoso papel com a única intenção de colocar mais um Rubi nas mãos certas.)

Sandro e Niele descobrem que a garota cativa é Anne, irmã do pirata James K. Ela conduz seus salvadores até o porto, onde está ancorado seu navio pirata, a Bravado.

Peixe-Recife

"Acho que não tem mais de três ou quatro deles no mundo inteiro!"

—Lisandra, druida

Este peixe imenso e raro pode ser facilmente confundido com uma pequena ilha, com corais crescendo sobre seu dorso. Como as baleias, é um animal filtrador: alimenta-se apenas de microoganismos presentes na água do mar, perto da superfície. Não é incomum encontrar todo tipo de animais marinhos vivendo em seu corpo, desde caranguejos até gaivotas.

O peixe-recife é extremamente plácido e manso. Ele nunca se assusta ou foge, e nem tem motivos para isso — não tem inimigos naturais e nem valor comercial. Sua couraça extremamente resistente torna difícil feri-lo, e sua carne tem sabor desagradável. Infelizmente, essa apatia faz do bicho um risco para a navegação — mais de um navio já naufragou após colidir com um peixe-recife que surgiu repentinamente em seu caminho...

Peixe-recife: Animal Imenso (aquático); ND 6; Tend. Neutra; DVs 12d8+96; PVs 150; Inic +0; Desloc. natação 12m; CA 22 (–4 Des, +16 natural); Ataques: Corpo a corpo: +19 cabeçada (dano 2d8+14); Ataque Especiais: Naufragar; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas, RD 10/–; Fort +16, Ref +4, Von +4; For 38, Des 11, Cons 27, Int 2, Sab 10, Car 6; **Perícias*:** Esconder-se +0, Observar +5, Ouvir +5.

Naufragar (Ext): um peixe-recife submerso pode emergir sob um navio ou embarcação com menos de 6m e naufragá-la, com 75% de chance. Qualquer embarcação entre 6m e 18m tem 25% de chance de naufragar, e embarcações com mais de 18m não naufragam (apenas são abalroadas).

Perícias: um peixe-recife recebe um bônus de circunstância de +8 em testes de Esconder-se quando permanece imóvel.

Mestre Arsenal

"Lutar sempre! Jamais se render!"

—Mestre Arsenal

A verdadeira origem deste infame clérigo da guerra se perde

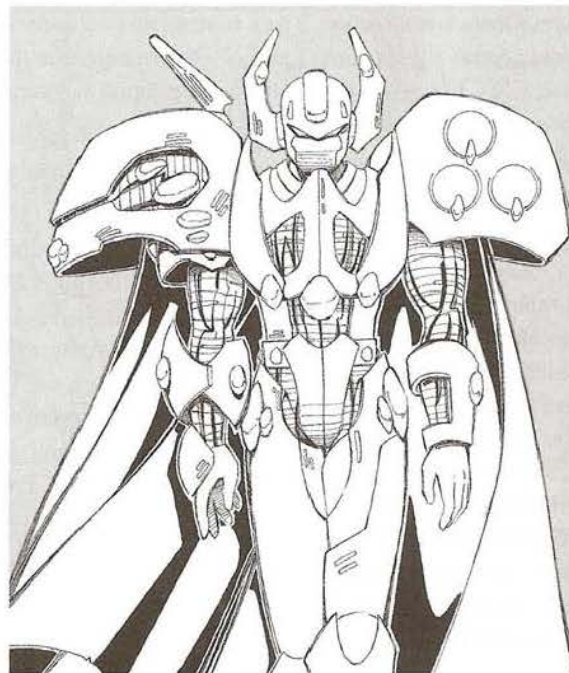
no tempo. Diz a lenda que ele veio de um mundo arrasado por um terrível conflito global, onde Mestre Arsenal ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, os deuses da guerra transportaram Arsenal para outro mundo, onde ele poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição. Isso, claro, é apenas uma lenda. A realidade pode ser muito pior...

Arsenal pode ser definido como um colecionador compulsivo de armas mágicas. Até onde se sabe, ele está empenhado em algum tipo de missão que envolve coletar todas as grandes armas e armaduras mágicas do mundo. Rumores dizem que ele planeja usar essas peças para equipar um exército invencível. Seja qual for seu "grande objetivo", Arsenal talvez esteja próximo dele: conta-se que objetos mágicos imensamente poderosos fazem parte de seu tesouro.

Quando possível, Arsenal consegue seus itens através de compra ou troca honesta. Sua riqueza é vasta e suas propostas são generosas, feitas através de mensageiros (clérigos de sua ordem e outros mortos-vivos), e raramente são recusados. Quando isso acontece, certos "acidentes" desagradáveis podem ocorrer com essa insensata pessoa. Arsenal se envolve pessoalmente apenas quando persegue itens ou artefatos realmente raros.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros sedentos de poder, Arsenal esconde bem suas peças. Muitas vezes faz pactos com dragões, demônios e outros monstros, propondo que guardem uma ou mais de suas peças em troca de algum favor (geralmente a destruição de algum inimigo). Os artefatos mais poderosos, contudo, ficam em seu esconderijo — um edifício metálico com a forma de uma gigantesca armadura. Dizem que o clérigo da guerra construiu essa estrutura de forma que pudesse andar e lutar.

Estes, é claro, são apenas os fatos publicamente conhecidos sobre Arsenal. Nem mesmo outros clérigos da guerra conhecem os detalhes de sua história: após realmente chegar de outro mundo, ele teria sido encontrado muito ferido em Galrasia, por uma dríade chamada Momiji. Durante meses o vilão recebeu amor e cuidados da fada das florestas, até sua recuperação total, quando partiu em busca de sua máquina de guerra gigante, o Kishin. Mais tarde a dríade deu à luz a filha de Arsenal: Lisandra.

As atividades recentes de Arsenal não parecem condizer com um sumo-sacerdote de Keenn; ele está ajudando Nekapeth a restituir o posto de seu deus Sszzaas — inclusive manipulando a própria filha para que siga "o caminho escolhido", que levará a um confronto com o Paladino de Arton.

O Minotauro Amaldiçoado

"Salvou minha amada prima, poderoso minotauro. Agora, sua recompensa..."

— Mallinokk, clérigo do Inseto-Rei

Cintrillium Kovatis, o minotauro, era um pouco conhecido guerreiro mercenário. Durante uma de suas primeiras missões, foi contratado por um sacerdote chamado Mallinokk para resgatar sua prima Dalliana, seqüestrada por bandidos semanas antes. Seria recompensado com uma vultuosa quantia em ouro e jóias.

A missão foi um sucesso. Os bandidos foram eliminados e a garota resgatada com vida — mas, durante a jornada de volta, o inesperado aconteceu. Cintrillium se viu cada vez mais atraído pela beleza de Dalliana (como se sabe, não existem minotauros fêmeas; eles se reproduzem com humanas ou elfas) e apaixonou-se perdidamente.

Chegando ao templo onde Mallinokk aguardava, Cintrillium renunciou à recompensa em troca da mão de Dalliana em casamento. Mal sabia ele que Mallinokk era de fato um clérigo, mas um clérigo maligno — um servo de Fzzaak, o Inseto-Rei! Planejando sacrificar a própria prima ao demoníaco deus-inseto, ele amaldiçoou o minotauro, transformando-o em um velho humano, caquético e inútil.

Incapaz de lutar contra seu destino, Cintrillium procurou uma cura para sua maldição. Descobriu que um sacrifício humano diante do Templo do Inseto-Rei o faria voltar ao normal. Para isso retornou a Tapista, onde comprou uma escrava (ninguém menos que Anne, a irmão do pirata James K.) e trouxe-a para Petrynia, onde ficava o templo. Durante uma parada para descanso na Estalagem do Macaco Caolho em Malpetrim, uma confusão iniciada por Anne atraiu a atenção de Sandro e Niele. A dupla concordou em invadir o templo e roubar o tesouro do inseto-rei (um Rubi da Virtude) para livrar Cintrillium da maldição sem a necessidade de sacrificar Anne.

Agradecido por voltar à sua verdadeira forma, o minotauro libertou sua pequena escrava e partiu para acertar contas com Mallinokk (HUMANO, CLÉRIGO 6/MAGO 2, CM). Ele provavelmente tentará conseguir a ajuda de aventureiros para desafiar o clérigo e, se ainda não for tarde, salvar sua amada Dalliana.

Cintrillium: Minotauro, Humanóide Monstruoso Médio; Guerreiro 4: ND 6; Tend. Caótico e Neutro; DVs 4d10+12, PVs 47; Inic +1; Desloc. 9m; CA 18 (+1 Des, +2 natural, +5 peitoral de aço); Ataques: Corpo a corpo: +8; À Distância +5; +11 *machado grande +2* (dano 1d12+8); Ataque Especiais: Chifres; Qualidades Especiais: Faro, Lógica Labiríntica, Medo de Altura, Inabilidade com Magia; Fort +9, Ref +2, Von +0; For 19, Des 12, Cons 16, Int 12, Sab 8, Car 10; **Perícias*:** Escalar +10 (+7), Natação +8 (-2), Ouvir +2, Procurar +2, Saltar +10 (+7); **Talentos:** Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande), Foco em Perícia: Natação (regional: Tapista), Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Tolerância. * Os valores entre parênteses levam em consideração as penalidades pela armadura e, no caso de Natação, penalidades pelo peso da armadura e do machado.

Chifres (Ext): Cintrillium pode atacar com seus chifres, causando um dano de 1d6+4 em um ataque normal (que é considerado um ataque armado, feito com o bônus de ataque corpo-a-corpo). Caso ele ataque com uma investida, as regras normais se aplicam e o dano causado é de 1d6+6.

Equipamento: antes de ser amaldiçoado, Cintrillium costumava usar um peitoral de aço obra-prima e um *machado grande +2* (que tem o nome de *Rorgan*). Ao reverter a sua forma verdadeira, ele voltará a usar sua armadura e arma preferidas.

Anne, a Pestinha

"Eu podia fugir sem a ajuda de vocês!"

—Anne K.

Anne é a irmã mais nova do notório capitão pirata James K. Seu maior desejo é ser pirata também, coisa que o irmão desaprova firmemente; para manter Anne distante ele faz qualquer coisa — até mesmo vendê-la como escrava. Mas a pestinha sempre encontra um jeito de voltar...

Anne sabe muito bem aproveitar sua pouca idade e aparência inofensiva para conseguir o que quer. Também sabe usar os punhos (ou as pernas!) quando a situação exige. James K. costuma enfeitá-la com vestidinhos antes de deixá-la por aí, como uma forma de tentar fazê-la mais agradável, mas a pirralha trata de sumir com tais roupas na primeira oportunidade; ela prefere se vestir como menino.

Ser constantemente abandonada em várias partes de Arton e ter que encontrar maneiras de rever o irmão tornou Anne muito apta a sobreviver nas ruas, e uma ladra bem habilidosa (bem mais que Sandro...). No entanto, ela também carrega a tristeza de não conseguir sentir-se querida pelo "irmãozinho" — sem entender que, no fundo, James K. tenta afastá-la para sua própria segurança.

Agora envolvida na busca pelos Rubis da Virtude, Anne vem acompanhando Sandro e evitando que a burrice dele coloque tudo a perder.

Anne: Humana; Ladina 2; ND 2; Tend. Caótica e Neutra; DVs 2d6, PVs 10; Inic +2; Desloc. 9m; CA 12 (+2 Des); Ataques: Corpo a corpo: +2; à Distância +3; (dano pela arma +1); Ataque Especiais: Ataque Furtivo (+1d6); Qualidades Especiais: Evasão; Fort +0, Ref +5, Von +1; For 13, Des 14, Cons 11, Int 13, Sab 13, Car 10; **Perícias:** Abrir Fechaduras +7, Arte da Fuga +9, Blefar +6, Esconder-se +7, Furtividade +7, Natação +6, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +6, Punga +7; **Talentos:** Esquiva, Foco em Perícia: Arte da Fuga, Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: Anne não costuma carregar itens como armas e armadura (afinal, ela é uma criança!), mas sempre parece "ter à mão" ferramentas de ladrão necessárias para abrir fechaduras, cadeados e semelhantes.

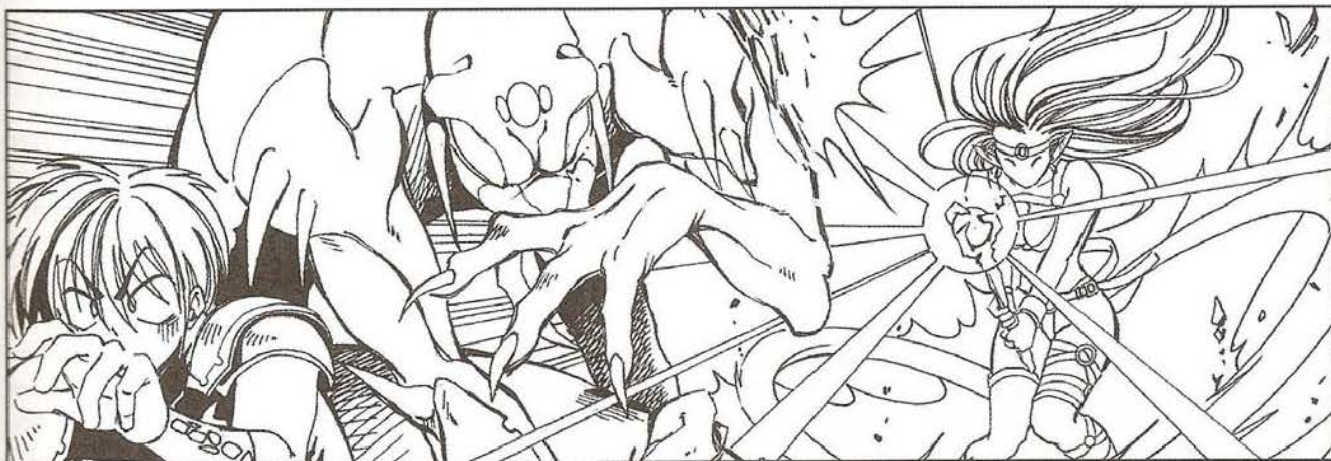
O Templo do Inseto-Rei

"Tem alguma coisa nessa estátua! Ela parece do tipo que se levanta e ataca aventureiros incautos!"

—Niele

O reino de Petrynia é rico em tumbas antigas, covis de monstros, castelos assombrados, torres em ruínas e outros lugares próprios para atividades malignas. Um destes lugares, a pouca distância de Malpetrim, é o Templo do Inseto-Rei.

Um deus menor e monstruoso conhecido como Fzzaak é cultuado como uma das crias de Megalokk (de fato, em gravuras, a face insetóide de Fzzaak aparece em meio às muitas cabeças do Deus dos Monstros). O real paradeiro desta fera imensa é desconhecido, provavelmente oculto nas profundezas da terra — mas templos secretos em sua homenagem existem em vários pontos de Arton. Seus clérigos submetem-se a rituais que alteram seus corpos, tornando-os grotescos e monstruosos, além de oferecer tesouros e sacrifícios humanos ao Inseto-Rei com regularidade. Eles escondem suas deformidades com mantos e capuzes.

Os servos de Fzzaak existem em pequeno número, e raramente constroem templos próprios: eles preferem praticar seus cultos em construções abandonadas ou cavernas secretas, modificadas de acordo com suas necessidades. Tipicamente, o local é equipado com armadilhas e também protegido por uma estátua animada de Fzzaak, deixada cuidando dos tesouros — como foi o caso da criatura enfrentada por Sandro e Niele — ou usada para sacrificar vítimas.

O Templo do Inseto-Rei visitado por Sandro e Niele era um dos menores e mais comuns, mantido quase sem vigilância; locais de adoração mais importantes (deve existir não mais de meia dúzia deles) contêm mais câmaras e tesouros, mas são também protegidos por cultistas. Alguns podem conter também mais de uma estátua guardiã, ou mesmo criaturas insetóides mais perigosas.

Estátua Animada de Fzzaak: Construto Grande; ND 4; Tend. Neutra; DVs 4d10, PVs 22; Inic +0; Desloc. 9 m; CA 14 (–1 tamanho, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: +6 pancada x2 (dano 1d8+5 cada); Qualidades Especiais: Construto, Dureza; Fort +1, Ref +1, Vont –1; For 20, Des 10, Cons –, Int –, Sab 6, Car 8.

Dureza (Ext): a estátua animada de Fzzaak ainda é um objeto e as mesmas regras para dano em objetos (*Livro do Jogador*, pág. 135-136) são utilizadas. Ela possui Dureza 6.

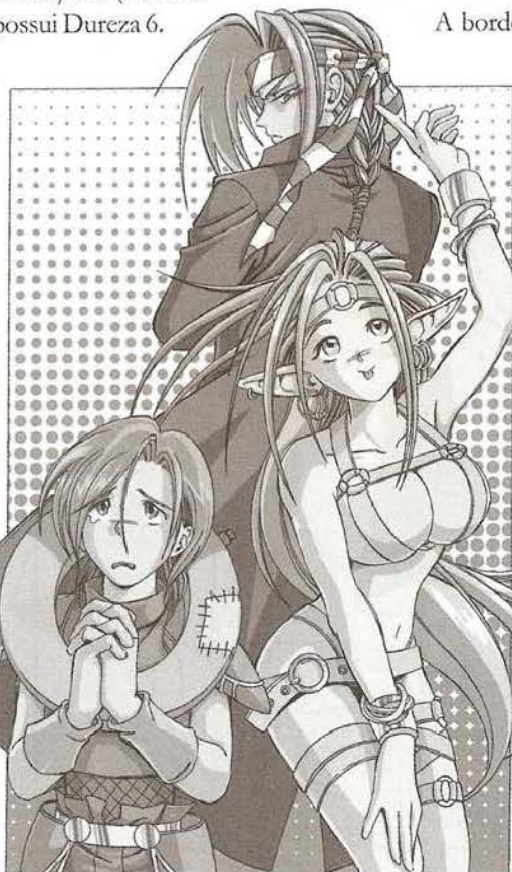
Agarrar: além de seu ataque com pancadas, a estátua animada de Fzzaak pode usar seus ataques para agarrar os invasores (ela não possui a habilidade de Agarrar Aprimorado, então sofre um ataque de oportunidade). Seu bônus total para agarrar é +12.

Parte 8 • Andando na Prancha

Após o ataque de Mestre Arsenal, Lisandra e seu parceiro troglodita Tork são separados e lançados ao mar. Felizmente isso acontece em uma região de águas mágicas, conhecidas pelos marinheiros como "ar molhado", que podem ser respiradas por seres da superfície. Obviamente, Arsenal tinha conhecimento disso quando deixou sua filha afundar para a morte aparente...

No fundo do mar, Tork desperta confuso. É encontrado e atacado por um inimigo desconhecido, que ele reconhece como Deenar, um antigo adversário — embora sua aparência não seja revelada ainda, o "machado" utilizado por Tork foi feito com uma de suas garras decepada. O troglodita recebe um golpe poderoso, que despedaça sua armadura e causa um ferimento profundo. Ainda assim, às cegas — e graças a seu treino recente — e consegue contra-atacar e ferir gravemente seu atacante, antes de cair inconsciente. Deenar foge, esperando que Tork seja devorado pelos selakos (tubarões) que infestam as redondezas. Isso não acontecerá, porque o odor de um troglodita é nauseante para o faro sensível de qualquer predador...

A bordo da Bravado, James K. faz questão de demonstrar quão indesejada é a presença de Niele, recordando a nada saudosa época em que ele e a elfa foram parceiros. O pirata também questiona Niele sobre ela estar escondendo de Sandro o fato de não ser uma maga, e também seu passado verdadeiro — quando ela teria sido responsável pela destruição de Lenórienn. Mesmo assim, alegando que Galrasia seria um bom lugar para esconder o tesouro que está trazendo a bordo, James K. concorda em levar os dois até a ilha.

No mar, em um ponto distante de onde está Tork, Lisandra desperta e descobre que havia sido vigiada e protegida por selakos — pois, mesmo famintos, eles ainda são animais e reconhecem a druida como sua amiga. Ela pondera sobre seu aumento de poder e o ataque de Arsenal, até ser encontrada por um elfo-do-mar. Ele afirma que Tork foi arrastado pela correnteza até

uma caverna próxima. Lá chegando, Lisandra não encontra Tork, e sim um novo Rubi da Virtude. Ao apanhá-lo, ativa um dispositivo que faz desmoronar a caverna e liberta uma enguia monstruosa.

Capitão James K.

"Vou enforcar, esquartejar e fazer andar na prancha!"

— James K.

A navegação oceânica não é muito praticada em Arton como atividade econômica; quase todos os grandes centros populacionais são acessíveis por terra, e a cidade-mercado voadora Vectora se encarrega de transportar bens comerciais por todo o Reinado.

Muito mais comuns são os navios exploradores, tripulados por aventureiros, com o objetivo de atingir lugares distantes e perigosos. Em suas viagens de volta esses navios podem estar carregados de tesouros e objetos mágicos preciosos — e os aventureiros que os conseguiram geralmente estão cansados ou feridos. Eis o alvo favorito de piratas como o Capitão James K, comandante da Bravado.

Não se conhece muito sobre James K, mas algumas histórias interessantes circulam pelas tavernas. Ele costuma assassinar a tripulação dos navios que ataca e tomar para si eventuais lindas mulheres que estejam a bordo, antes de vendê-las como escravas. Por outro lado, também correm boatos de que James K. não gosta muito de mulheres, preferindo os afagos de seu massagista particular. A verdade? Ninguém perguntou e viveu para saber...

Conta-se que Jim K. assassinou o próprio pai. Ele tem uma irmã menor, Anne, que tenta manter longe da Bravado a qualquer custo. Uns dizem que faz isso por se preocupar com a segurança da irmã — e outros acham que ele simplesmente não a suporta!

Dizem que, em condições normais, Jim K. é um homem inteligente, ponderado e calculista. Suas crises de histeria se manifestam apenas na presença da elfa Niele, que durante alguns anos foi sua parceira — um dos piores erros que o pirata cometeu na vida!

O Capitão K. é um dos maiores espadachins de Arton — poucos podem vencê-lo em combate individual. Ele nunca usa armas ou outros itens mágicos. Aliás, desde que conheceu Niele, apenas ouvir falar em magia lhe provoca arrepios: é procedimento normal na Bravado lançar ao mar qualquer coisa parecida com um mago... ou elfo.

Uma das grandes ambições de Jim K. é ser escritor. Entre uma pilhagem e outra ele costuma se trancar na cabine com pena e pergaminho, disposto a produzir um romance épico. Infelizmente, ele não tem o menor talento para a coisa — nunca consegue passar da primeira página!

Capitão James K.: Humano; Guerreiro 14: ND 14; Tend. Neutro e Maligno; DVs 14d10+28, PVs 92; Inic +3; Desloc. 9 m; CA 13 (+3 Des); Ataques: Corpo a corpo: +18/+13/+8 sabre obra prima (dano 1d6+6, 15-20 x2) e +17/+13 adaga obra prima (dano 1d4+2); Fort +11, Ref +7, Von +4; For 19, Des 17, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 14; **Perícias:** Acrobacia +10, Blefar +8, Equilíbrio +9, Escalar +10, Intimidar +9, Natação +11, Profissão (marinheiro) +7, Saltar +10; **Talentos:** Ambidestria, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Desarme Aprimorado, Especialização em Arma (sabre), Especialização, Esquiva, Foco em Arma(sabre), Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre), Terreno Familiar (Mar Negro).

Equipamento: sabre obra-prima, adaga obra-prima.

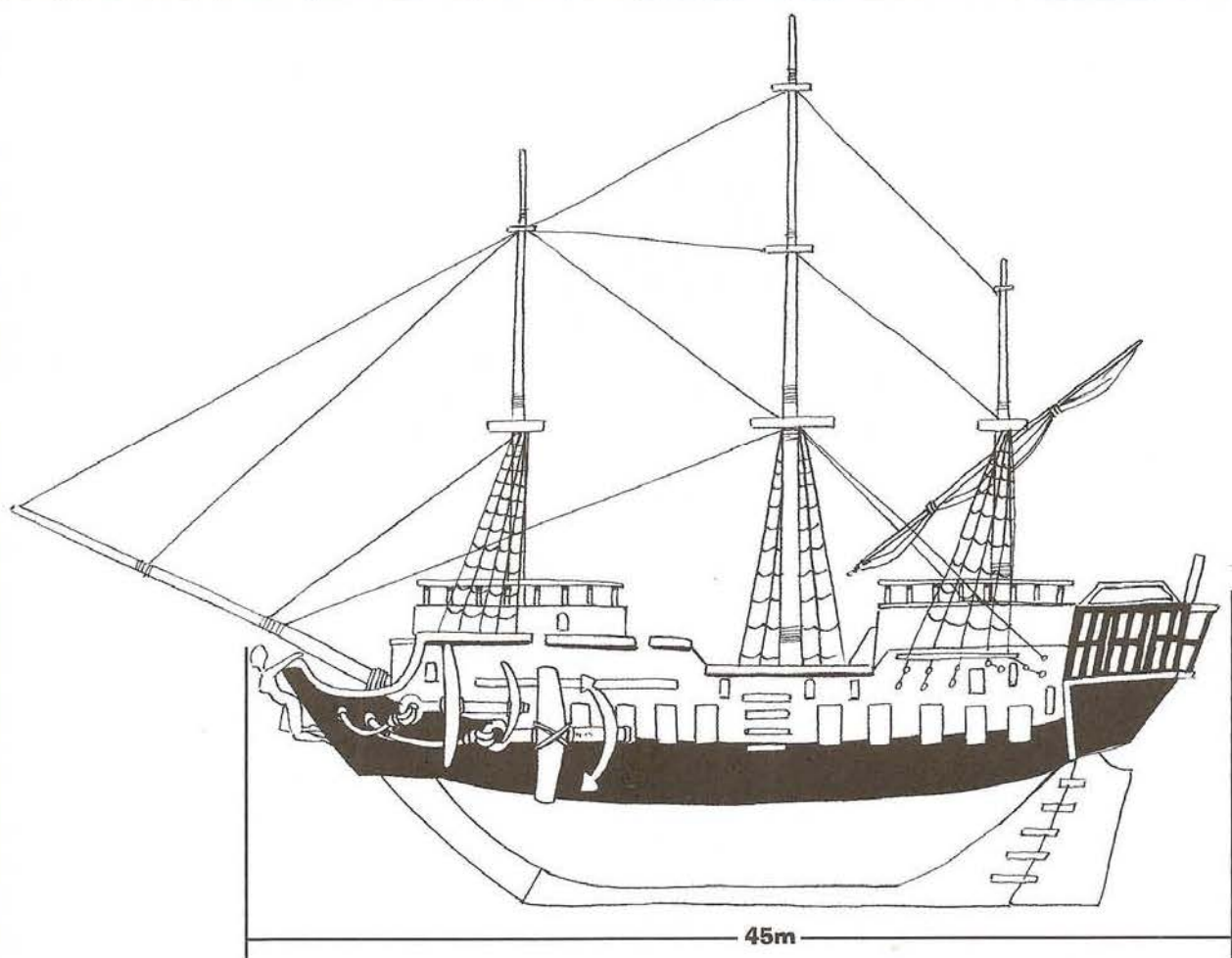
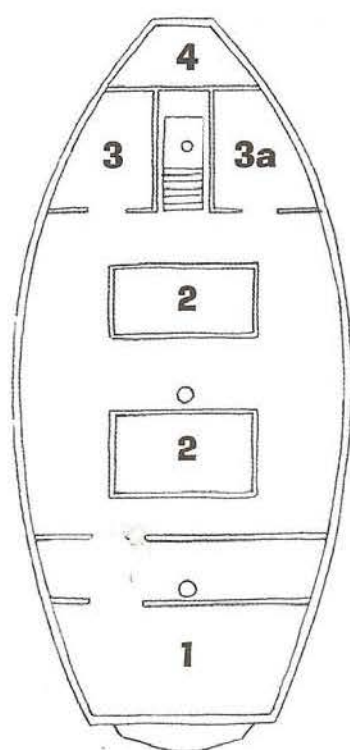
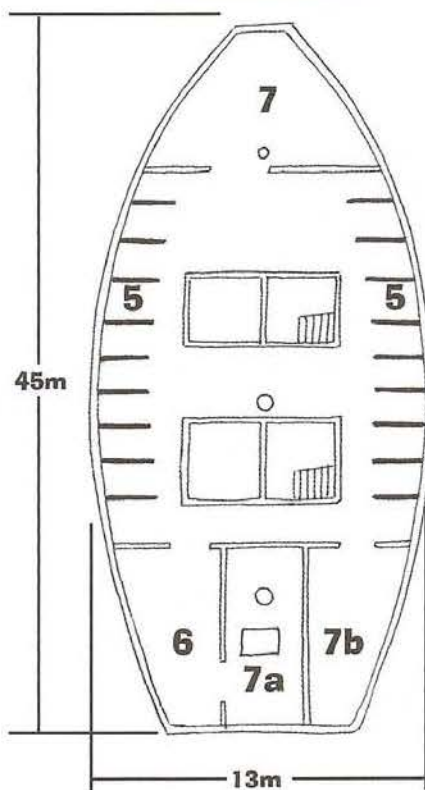
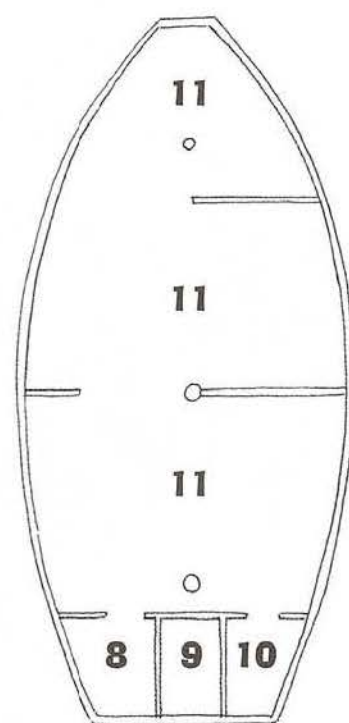
A Bravado

"Atenção senhoras e senhores, tenho o prazer de apresentar Bravado, a maior nau do Mar Negro!"

— Anne K.

Os principais centros urbanos do Reinado ficam no interior do continente artoniano — onde está, principalmente, a estátua de Valkaria. Mesmo assim, grandes navios a vela são construídos para navegar não apenas no mar, mas também no imenso Rio dos Deuses. A Bravado de James K. mede cerca de 45m de comprimento por 13m de largura, e tem três decks (pavimentos), sendo considerada uma embarcação de grande porte pelos padrões de Arton.

Bravado: tamanho Imenso; tripulação 4-12 (treinados/+4); casco de madeira (dureza 5), 130

45m

1° Deck (Convés)

2° Deck

3° Deck (Carga)

PVs, Iniciativa –4, velocidade 30 (média); CA 11 (tamanho –4, natural +5); 18 canhões. Mais informações sobre navios no Apêndice, em "Combate Naval".

1) Cabine do Capitão: situada na popa (parte traseira) do navio, aqui é onde o Capitão K. gosta de exercer seus "talentos literários". Ele tem uma grande mesa com muitos mapas e papéis espalhados, uma poltrona macia forrada com couro de grifo (onde Niele simplesmente adora se esfregar...) e um cobertor de estimação no qual James costuma se enrolar enquanto escreve... ou tenta escrever.

2) Respiradouros: grandes aberturas no convés que levam aos decks inferiores. São cobertas com grades para facilitar a circulação de ar.

3) Aposentos: além da cabine do capitão, estes são os dois únicos quartos individuais da Bravado. Um deles, o de estibordo (**3a**), é utilizado por Niele quando ela fica a bordo. A tripulação tem medo de entrar ali; mesmo quando a elfa não está, dizem que efeitos mágicos aleatórios se manifestam lá dentro.

4) Jardineira: neste tipo de barco, é o "banheiro"; os dejetos caem diretamente no mar.

5) Canhões: a Bravado tem nove canhões em cada lado, sendo uma das poucas embarcações em Arton equipadas com tantas armas proibidas de pólvora: outros navios costumam usar catapultas e grandes balestras. Veja como operar os canhões no Apêndice, em "Combate Naval".

6) Cozinha: a comida a bordo da Bravado é horrível (mas ninguém ousa reclamar, porque o cozinheiro é forte como um ogre!).

7) Aposentos: a tripulação dorme nestes quartos — na verdade, a tripulação dorme pelo barco todo! No quarto marcado **7a** está o alçapão que leva ao porão secreto em **9.** Quando está a bordo, Anne fica em **7b.**

8) Cadeia: quando está de bom humor, Jim K. mantém aqui os tripulantes amotinados ou eventuais prisioneiros de seus ataques. Quando está de mau humor, apenas os joga ao mar...

9) Porão "Secreto": Jim K. esconde aqui seus tesouros conquistados e outros itens importantes. Ele chama este lugar de "porão secreto", mas a verdade é que todos os tripulantes sabem de sua existência!

10) Despensa: este é o depósito de mantimentos. Como costuma ficar vazio (para azar da faminta tripulação...), também pode servir como cadeia.

11) Compartimento de Carga: área mista para guardar mantimentos, munição, animais e todo tipo de carga.

Selakos

"Vocês são selakos! Nunca dormem, nunca descansam e estão SEMPRE com fome!"

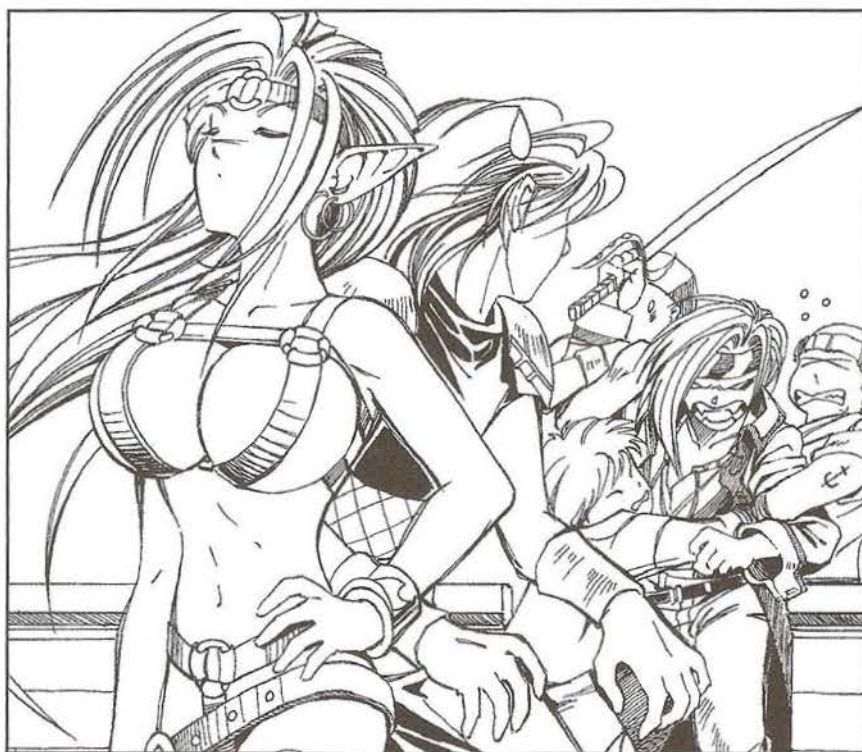
—Lisandra

Selakos é como são chamados os tubarões no mundo de Arton; sob a maioria dos aspectos, eles são exatamente iguais aos tubarões da Terra.

Selakos estão sempre famintos e procurando comida, mas não gostam de travar longas batalhas: quando encontram sua presa, eles costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma única e poderosa mordida. Em geral a vítima morre pouco depois, por perda de sangue, e então é devorada.

Selakos são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo, e nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes podem ser encontrados em pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

Elfos-do-mar que possuam o talento Forma do Mar (veja em **Tormenta D20**, página 56) podem ser capazes de se transformar em selakos médios, enquanto aqueles com o talento Forma Monstruosa do Mar podem ser selakos grandes; no entanto, é raro que elfos de tendência não-maligna escolham assumir a forma de um selako.

Selako Médio: Animal Médio (aquático); ND 2; Tend. Neutro; DVs 3d8+3; PVs 16; Inic +2; Desloc. natação 18m; CA 15 (+2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo

a corpo: +4 mordida (dano 1d6+1); Ataques Especiais: Sangramento; Qualidades Especiais: Faro Aprimorado; Fort +4, Ref +5, Von +2; For 13, Des 15, Cons 13, Int 1, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Observar +7, Ouvir+7; **Talentos:** Acuidade com Arma: mordida.

Selako Grande: Animal Grande (aquático); ND 3; Tend. Neutro; DVs 7d8+7; PVs 38; Inic +2; Desloc. natação 18m; CA 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural); Ataques: Corpo a corpo: +7 mordida (dano 1d8+4); Ataques Especiais: Sangramento; Qualidades Especiais: Faro Aprimorado; Fort +6, Ref +7, Von +3; For 17, Des 15, Cons 13, Int 1, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Observar +7, Ouvir+7.

Selako Enorme: Animal Enorme (aquático); ND 5; Tend. Neutro; DVs 10d8+20; PVs 65; Inic +2; Desloc. Natação 18m; CA 15 (–2 tamanho, +2 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: +10 mordida (dano 2d6+7); Ataques Especiais: Sangramento; Qualidades Especiais: Faro Aprimorado; Fort +9, Ref +9, Von +4; For 21, Des 15, Cons 15, Int 1, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Observar +7, Ouvir+7.

Sangramento (Ext): uma mordida de um selako debaixo d'água fará a vítima sangrar sem parar. A criatura ferida perderá 1 PV adicional (2 PVs no caso do selako grande, 3 PVs no selako enorme) a cada rodada, até que o sangramento seja estancado (teste de perícia Cura, CD 10) ou que ela morra.

Faro aprimorado (Ext): selakos podem identificar criaturas através do olfato num raio de 60m e detectar o odor de sangue a até quase 2km.

Canceronte

"Não sabia que existiam cancerontes tão grandes!"

— Lisandra

Cancerontes são imensos caranguejos, medindo até 3m de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, não são perigosos — necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos e demais materiais orgânicos. Podem fazer dois ataques por turno com suas pinças, mas só atacam quando ameaçados ou encurralados. Na verdade, com calma, é possível aproximar-se de um deles e até tocá-los sem que reajam.

A carne do canceronte é uma das iguarias mais apreciadas em Arton; um destes monstros servido sobre uma enorme mesa costuma ser um prato tradicional em grandes celebrações. Seu preparo adequado exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de servir — portanto, o bicho deve ser capturado com vida. O preço por um canceronte vivo pode atingir até trinta peças de ouro (T$ 3.000,00).

Canceronte: Inseto Grande (aquático); ND 3; Tend. Neutro; DVs 4d8+16; PVs 34; Inic +3; Desloc. 4,5m, Natação 12m; CA 20 (–1 tamanho, +3 Des, +8 natural); Ataques: Corpo a corpo: +8 garras x2 (dano 1d8+5 cada); Qualidades Especiais: Inseto; Fort +9, Ref +6, Von +2; For 20, Des 16, Cons 18, Int 2, Sab 3, Car 7; **Perícias:** Procurar +2, Observar +2.

Parte 9 • Profunda Paixão

O atacante de Tork e o elfo-do-mar que fingiu ajudar Lisandra eram a mesma criatura: Deenar, um elfo renegado e maligno, expulso de sua tribo por praticar magia negra e comandar ataques e pilhagens contra o povo da superfície. Durante um desses ataques ele teria sido mutilado por Tork, e passou os últimos anos tramando vingança contra o trog e o "povo seco".

Esta história é contada ao necromante Vladislav Tpish por Luigi Sortudo, seu antigo parceiro — que faz isso à distância, através de um item mágico específico criado para o necromante sob encomenda, o *Berloque da Comunicação Distante*. Vlad comenta, irônico, que "os elfos-do-mar parecem um fascinante objeto de pesquisa" (a ironia é que Vlad e Luigi tiveram uma elfa-do-mar como parceira, e conhecem muito bem essa raça!). De qualquer forma, Luigi consegue despertar a curiosidade de Vlad e fazê-lo viajar até Malpetrim, atraindo-o para longe de Deheon — onde o bardo pretendia, mais tarde, reencontrar outro antigo colega.

A bordo da Bravado, James K. e Sandro treinam em combate, duelando com espada. O pirata é muito superior ao jovem guerreiro, mas ele erra ao provocá-lo mencionando a fama de seu pai. Enraivecido, Sandro realiza uma manobra que mais tarde se tornaria um tipo de marca registrada: ele arremessa sua espada para distrair o oponente (uma finta em combate; embora Sandro não tenha graduações em Blefar, seu razoável Carisma às vezes permite-lhe ser bem-sucedido) e consegue prendê-lo com sua própria roupa. James fica aprisionado apenas por um momento, mas também impressionado com Sandro.

Mais tarde, enquanto James K. e Niele brigam de novo, Anne engana Sandro para fazê-lo participar de uma travessura: destrancar o baú do tesouro da Bravado para brincar. Ao fazê-lo, Sandro descobre entre as jóias um novo Rubi da Virtude (possivelmente escondido ali por cultistas de Sszzaas antes que o pirata se apossasse do tesouro).

No mar, a enguia-rainha Helena desperta de sua antiga prisão e ruma furiosa para a superfície, exatamente como Deenar planejou. Ela deixa Lisandra atrás de si, soterrada pelos escombros e muito ferida, mas ainda agarrada ao Rubi que encontrou. Quase morta, a druida está pronta para desistir da vida — quando alguém com uma força sobre-humana remove os escombros e a liberta. Alguém que nas últimas semanas tem sido o alvo de toda a sua devoção. É o Paladino.

Vladislav Tpish, Necromante

"Quando se trata de magia negra, poucos podem igualar o poder de um necromante!"

— Vladislav

Necromantes são magos estudiosos dos mortos-vivos. Muitos são malignos, mas alguns fazem pesquisas visando o avanço e bem-estar da raça humana. Assim é Vladislav Tpish. Usando a fortuna herdada de sua família para financiar seus experimentos, ele às vezes percorre o mundo em busca de mais conhecimento sobre a morte... e a vida.

Vladislav adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e bem apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem o pobre cérebro de seu ocasional companheiro Katabrok, o Bárbaro.

Vlad é o pai de Petra, professor de necromancia na Grande Academia Arcana, e fez parte do antigo grupo de aventureiros do qual também participaram Leon Galtran, Lenora, Luigi Sortudo e o próprio Paladino. Além de tudo disso, foi Vladislav quem incrustou os Rubis da Virtude no corpo do Paladino de Jallar, criando o invencível Paladino de Arton.

Vladislav: Humano; Mago (Necromante) 10; ND 10; Tend. Leal e Neutro; DVs 10d4+10; PVs 32; Inic +2; Desloc. 9m; CA 19 (+2 Des, +4 *braçadeiras*, +3 *anel*); Ataques: Corpo-a-corpo +4 (dano pela arma); à Distância +7 (dano pela arma ou magia); Fort +7, Ref +8, Von +13; For 8, Des 15, Cons 12, Int 17, Sab 16, Car 12; **Perícias:** Alquimia +10, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (Geografia) +6, Conhecimento (Geologia) +5, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (Literatura) +6, Conhecimento (natureza) +14, Conhecimento (religião) +6, Cura +7, Diplomacia +3, Identificar Magias +10, Observar +5, Obter Informação +3, Ouvir +5, Procurar +5; **Talentos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Varinha, Escrever Pergaminhos, Foco em Magia (Necromancia), Magia Silenciosa, Potencializar Magia, Preparar Poção, Prontidão, Prosperidade (regional: Sambúrdia).

Livro de Magias: Vladislav sabe todos os Truques, menos aqueles da escola de Ilusão, dez magias de 1º nível, sete dos níveis 2º a 5º. Ele prefere usar magias da escola de Necromancia.

Magias Arcanas por dia: 5 de nível 0 (truques), 6 de 1º nível, 5 de 2º nível, 5 de 3º nível, 4 de 4º nível e 3 de 5º nível (uma magia de cada nível deve ser da escola de Necromancia).

Equipamento: *Anel de Proteção +3*, *Braçadeiras de Armadura +4*, *Manto da Resistência +3*, *Poção de Curar Ferimentos Graves* (2), *Poção de Proteção contra Energia Negativa*, *Poção de Remover Doenças*, *Poção de Restauração Menor*.

Berloque da Comunicação Distante

"Mas por que, em nome de Wynna e Tenebra, está me contando essa história?"

— Vladislav

Este item mágico pode existir na forma de qualquer adorno de vestuário, como uma presilha para capas, broche, pingente para gargantilhas ou um simples botão. Ele irradia uma forte aura mágica de encantamento e transmutação.

Quando o *Berloque* é utilizado pela primeira vez, dois usuários são determinados, sendo um o "dono" e outro o "contato". Ambos não podem ser alterados, permanecendo os mesmos para sempre. Uma pessoa que não deseje voluntariamente ser o contato tem direito a um teste de Vontade (CD 10) para evitar o efeito; neste caso, o item será inutilizado.

Três vezes ao dia, o dono pode se comunicar com o contato, como se estivesse à sua frente — na verdade o item cria uma janela dimensional, permitindo a ambos conversar tranqüilamente por até 10 minutos. A transmissão alcança apenas o Plano Material, mas ela viaja pelo Plano Etéreo — então qualquer bloqueio dimensional que impeça uma viagem planar deste tipo também vai impedir o funcionamento do *Berloque*. A comunicação requer um teste de Concentração por parte do dono (normalmente CD 10; ou 25 em situações de combate ou tensão).

A invenção deste item é atribuída a Madame Blavatsky, professora sênior da Academia Arcana, que apreciava manter contato constante com seus entes queridos. Nível do item: 5º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *Mensagem, Imagem Maior*; preço de mercado: 3.200 p.o.

Paladino, Desperto

"Ouse testar sua força contra a minha, sabendo que tenho comigo uma quinta parte de meu poder total."

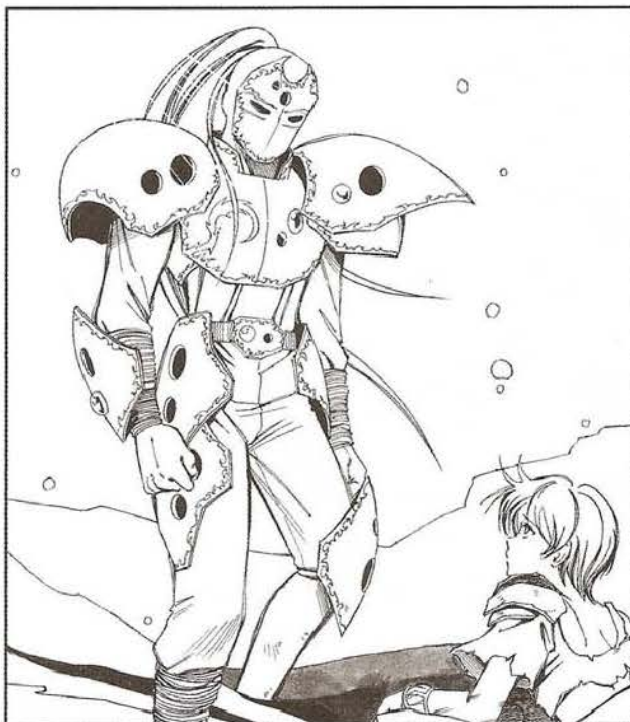
— Paladino

Quando foi derrotado por Arsenal em Petrynia, o Paladino era um humano meio-celestial paladino de 20º nível (veja em "A Lenda do Paladino", página 27). Mais tarde, preparado por Sszzaas e levado para Galrasia, seu corpo foi energizado de tal forma que o Paladino transmutou para uma forma muito mais poderosa. Mesmo sem nenhum dos Rubis, ele é agora uma criatura extraplanar com Nível de Desafio 16.

Com a perda dos Rubis, ele perdeu também seu poder divino, pois cada gema conferia a ele o equivalente a um nível de paladino. Portanto, logo após salvar Lisandra e apanhar com ela o quarto Rubi, tornou-se um extraplanar paladino de 4º nível, com as seguintes estatísticas (correspondente ao período entre seu reencontro com Lisandra no fundo do mar, até a batalha contra o Moóck de Triunphus):

Paladino: Extraplanar Médio; Paladino 4; ND 20; Tend. Leal e Neutro; DVs 15d8+4d10+114, PVs 201; Inic +8; Desloc. 12m; CA 27 (+4 Des, +13 natural); Ataques: Corpo a corpo: +28/+23/+18 (dano pela arma +9); Ataques Especiais: Retribuição, Destruir o Mal, Expulsão; Qualidades Especiais: Aura de Coragem, Cura pelas Mãos, Graça Divina, Imunidades, Remover Doença (1/semana), RD 30/+5, Saúde Divina, Visão na Penumbra 20m; Fort +23, Ref +20, Von +22; For 28, Des 18, Cons 22, Int 18, Sab 23, Car 22; **Perícias:** Adestrar Animais +22, Cavalgar +22, Concentração +25, Conhecimento (Religião) +23, Cura +22, Diplomacia +22, Intimidar +27, Observar +25, Obter Informação +21, Ouvir +23, Procurar +7, Saltar +24, Senso de Direção +23, Sentir Motivação +9; **Talentos:** Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: *Armadura do Paladino*: esta armadura tem as mesmas qualidades de uma *Armadura de Batalha +5*. Após a metamorfose do Paladino em Galrasia, a armadura passou a fazer parte de seu próprio corpo como uma carapaça (agora oferecendo bônus como armadura natural).

Detectar o Mal (SaM): o Paladino de Arton NÃO tem a habilidade de *Detectar o Mal,* por motivos que serão explicados mais adiante.

Destruir o Mal (Sob): uma vez ao dia o Paladino pode tentar Destruir o Mal com um ataque normal. Ele soma +6 em sua jogada de ataque e causa 4 pontos de dano adicionais caso acerte.

Cura pelas Mãos (SaM): o Paladino pode curar 24 Pontos de Vida, em si mesmo ou em outra criatura.

Imunidades (Ext): o Paladino é imune a ataques de eletricidade, petrificação, frio, veneno e ácido.

Imunidade a Magia (Ext): o Paladino é completamente imune a magias que não tenham sido lançadas por deuses maiores. Ele adquiriu esta qualidade devido à fusão de seu corpo com os Rubis, que também não podem ser destruídos por nenhuma magia mortal.

Resistência (Ext): o Paladino tem resistência contra fogo 20.

Retribuição (Sob): ao causar dano ao Paladino (ou seja, vencendo suas imunidades, sua resistência a dano e efetivamente reduzindo seus Pontos de Vida), o oponente precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 + dano causado) ou morrerá. Este é um efeito de morte. Mesmo sendo bem-sucedido no teste, o atacante sofre o mesmo dano provocado no Paladino. O dano da Retribuição é do tipo divino, independente do tipo original do dano (fogo, sônico, profano...).

Asas (Sob): o Paladino possui asas que permitem a ele voar com deslocamento 21 (médio). Ele pode manifestar essas asas uma vez ao dia, com 40 minutos de duração (como uma magia de *Vôo* lançada por um feiticeiro de 4º nível).

Parte 10 • Ascensão e Queda

Entre sonhos e delírios, Lisandra testemunha mais uma vez a morte do Paladino, vendo-o ser destroçado pela garra de Deenar. Mas este sonho tem uma sutil diferença: no fim, Lisandra tem sangue em suas próprias mãos. É o primeiro sinal de que, no futuro, seria ela a matar o Paladino de Arton.

Ao despertar, surpresa, ela se descobre nos braços do Paladino verdadeiro. Após salvá-la, ele ruma para a superfície em velocidade máxima (neste estágio a couraça do Paladino foi transformada em uma armadura natural, não oferecendo mais penalidades; e mesmo de braços ocupados, o Paladino tem grande Força e muitas graduações em Natação).

Na Bravado, Sandro tenta convencer Anne de que precisa ficar com o Rubi de seu irmão, quando o navio é atacado por Helena. Quebrando a promessa que havia feito de não usar mágica enquanto estivesse a bordo, Niele retoma seu cajado (o que faz ressurgir seu traje de fitas) e voa até perto do monstro, atacando com numerosas *Bolas de Fogo*. No entanto, ela falha em conjurar uma magia de proteção adequada e é abatida pelo sopro de Helena — uma rajada de vapor quente, similar ao ataque de um dragão verde. Perto da morte, Niele é resgatada por um arremesso bem-sucedido do kailash de Sandro.

Os canhões da Bravado não conseguem vencer a Redução de Dano da enguia-rainha. Mas nesse instante o Paladino emerge da água e salta até o convés do navio, onde deixa Lisandra em segurança, manifesta suas asas e lança-se para o combate contra Helena.

Enquanto isso, em Malpetrim, as marés levam Tork até a praia, onde ele é encontrado e socorrido por Petra.

Deenar, Elfo-do-Mar

"Eu diria que você pertence ao mar tanto quanto uma pérola, e consegue ser ainda mais bonita!"

— Deenar

Os elfos-do-mar são uma raça submarina cujos membros podem se transformar em uma criatura marinha, dependendo do que existe em seu coração. No caso do maligno príncipe herdeiro Deenar, essa forma animal lembra uma lagosta demoníaca.

Ambicioso e cruel, Deenar comandou massacres contra povoados humanos. Durante um desses ataques foi gravemente ferido por Tork, perdendo sua garra esquerda — que o troglodita hoje usa como arma. Expulso de sua tribo por atacar os humanos, Deenar caiu em desgraça e hoje quer vingança contra Tork e o povo do Mundo Seco. Para isso ele não se importa em lidar com magia negra e despertar deuses-monstros adormecidos no fundo do oceano...

Sua mais recente tentativa de vingança envolveu despertar Helena, a Enguia-Rainha, para atacar seus inimigos. Para isso ele atraiu Lisandra até uma armadilha, fazendo-a acionar o mecanismo que libertava o monstro. Mas seu plano foi frustrado pelo Paladino de Arton, que salvou Lisandra e destruiu Helena. Atualmente, Deenar apenas vaga pelo mar tramando novos esquemas contra seus inimigos.

Deenar Dhanariatis: Elfo-do-Mar; Ranger 6/ Mago 5; ND 11; Tend. Caótico e Maligno; DVs 6d10+5d4+22, PVs 84; Inic +7; Desloc. 9 m, natação 9m; CA 21 (+3 Des, +4 *Amuleto de Armadura Natural*, +4 *Anel de Proteção*); Ataques: Corpo a corpo: +11/+6, à Distância +11/+6, +14/+9 *Espada longa +3* (dano 1d8+6), Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Sonar 120m; Fort +10, Ref +9, Von +10; For 17, Des 16, Cons 14, Int 16, Sab 11, Car 14; **Perícias*:** Adestrar Animais +6 (+7), Blefar +7, Concentração +18 (+19), Conhecimento (Arcano) +11 (+12), Conhecimento (Natureza) +6 (+7), Furtividade +10 (+13), Identificar Magia +8 (+9), Natação +14, Observar +10 (+13), Procurar +10 (+13), Senso de Direção

+10 (+13), Sobrevivência +10 (+13); **Talentos:** Escrever Pergaminhos, Rastrear, Forma do Mar, Forma Feroz do Mar, Forma Monstruosa do Mar, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Terreno Familiar: Oceanos. * Os valores entre parênteses são para testes feitos embaixo d'água.

Equipamento: *Amuleto de Armadura Natural +4, Anel de Proteção +4, Espada longa +3, Manto da Resistência +3.* Pergaminhos com magias de conjuração (o Mestre determina quantos e quais, ou 2d4+2 pergaminhos, com magias de níveis entre 2° a 4°).

Inimigos Prediletos: humanos (1° inimigo, bônus de +2 no dano e testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra humanos) e reptilianos (2° inimigo, bônus de +1 no dano e perícias).

Magias de Ranger: 1 de 1° nível (*Presa Mágica*).

Magias Arcanas por dia: 4 de nível 0 (truques); 4 de 1° nível, 3 de 2° nível, 2 de 3° nível.

Livro de Magias: Deenar sabe lançar todas as magias de nível 0 (truques) e as seguintes: 1° nível – *Armadura Arcana, Ataque Certeiro, Causar Medo, Enfeitiçar Pessoas, Escudo Arcano, Mísseis Mágicos, Proteção contra o Bem, Raio do Enfraquecimento;* 2° nível – *Escuridão, Flecha Ácida, Força do Touro, Invocar Criaturas II;* 3° nível – *Imobilizar Pessoas, Invocar Criaturas III.*

Deenar, Lagosta-Demônio

"Ah, os humanos! Todos iguais! Mesmo aqueles que se mostram mais nobres e puros são monstros na alma!"

— Deenar

Graças ao talento Forma Monstruosa do Mar, Deenar pode assumir a forma de uma lagosta-demônio, um monstro artrópode pouco conhecido em Arton, encontrado apenas em pontos profundos do Oceano.

Nesta forma Deenar é uma criatura do tipo Aberração: magias e efeitos mágicos que afetem pessoas ou animais não o afetam. Ele conserva seus atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma), assim como as perícias e habilidades que dependem deles, mas não pode se deslocar em terra (apenas ficar de pé, sem mover-se). Ele ainda pode lançar magias, mas apenas usando o talento Magia sem Gestos, pois não tem uma das mãos e a outra é uma garra afiada.

Diferente de outros elfos-do-mar que podem assumir formas de animais marinhos, caso Deenar seja morto, ele reverterá para sua forma monstruosa, e não a forma de elfo. Boatos dizem que essa seria sua verdadeira aparência.

Os atributos de Deenar em sua forma de crustáceo demoníaco são:

Deenar Lagosta-Demônio: Aberração Média (aquática); ND 11; Tend. Caótico e Maligno; DVs 11d8+55, PVs 118; Inic +8; Desloc. 3m, natação 12m; CA 26 (+4 Des,+12 natural); Ataques: Corpo a corpo: +15/+10, à Distância +12/+7, +17 pinça (dano 2d6+9), Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Dano de Armadura, Sangramento; Qualidades Especiais: Propulsão, Visão na Penumbra, Sonar 120m; Fort +13, Ref +10, Von +10; For 25, Des 18, Cons 20, Int 16, Sab 11, Car 14; **Perícias*:** Adestrar Animais +6 (+7), Blefar +7, Concentração +21 (+22), Conhecimento (Arcano) +11 (+12), Conhecimento (Natureza) +6 (+7), Furtividade +11 (+14), Identificar Magia +8 (+9), Intimidar +8, Natação +18, Observar +10 (+13), Procurar +10 (+13), Senso de Direção +10 (+13), Sobrevivência +10 (+13); **Talentos:** Escrever Pergaminhos, Rastrear, Forma do Mar, Forma Feroz do Mar, Forma Monstruosa do Mar, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Terreno Familiar: Oceanos. * Os valores entre parênteses são para testes feitos embaixo d'água. Nessa forma, Deenar não pode fazer testes de Adestrar Animais, e recebe um bônus de +6 em Intimidar (perícia em que ele não possui graduações).

Inimigos Prediletos: humanos (1° inimigo, bônus de +2 no dano e testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra humanos) e reptilianos (2° inimigo, bônus de +1 no dano e perícias).

Magias de Ranger: Deenar não pode lançar sua única magia de ranger nesta forma, mas pode lançar a magia antes (em sua mão) e mudar para a forma monstruosa na duração da magia.

Magias Arcanas por dia: 4 de nível 0 (truques); 4 de 1° nível, 3 de 2° nível, 2 de 3° nível. As magias precisam ser preparadas com o talento Magia sem Gestos, ou não podem ser lançadas.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Deenar precisa atingir o oponente com sua garra. Caso prenda a criatura, ele automaticamente causará dano normal com a garra.

Dano de Armadura (Ext): a terrível garra de Deenar pode destroçar armaduras e escudos tão facilmente quanto esmaga conchas marinhas. Se o oponente usa ambos, role 1d6; 1-4

afeta a armadura, e 5-6 afeta o escudo.

Faça um teste de Agarrar sempre que Deenar atinge um oponente com sua garra, adicionando à CD do teste do oponente quaisquer modificadores mágicos da armadura ou escudo. Se Deenar vencer, a armadura ou escudo atingido será destruído e ficará inútil.

Sangramento (Ext): um golpe da garra de Deenar faz a vítima sangrar sem parar. A criatura ferida perde 1 PV adicional por rodada, até que o sangramento seja estancado.

Propulsão (Ext): utilizando um tipo de "propulsão a jato" como fazem outras criaturas marinhas, Deenar pode lançar-se em uma direção qualquer com uma ação de movimento dobrado, com deslocamento de 60m. Ele só pode utilizar esta habilidade novamente após 1d6 rodadas.

Helena, Enguia Rainha

"Que memória curta você tem, Sandrinho! Ninguém menor que um deus tem poder para me derrubar!"

—Niele

O Oceano é imenso, e criaturas imensas vivem nele. Algumas simplesmente crescem até atingir proporções colossais, sem que sua existência jamais venha a ser conhecida pelos povos da superfície — enquanto outras são temidas ou veneradas. Mesmo sem possuir inteligência superior à maioria das feras, esses titãs podem eventualmente ser adorados por cultos inteiros, e assim se tornarem divindades menores.

As razões que levaram uma moréia comum a atingir dezenas de metros de comprimento, desenvolver habilidades sobrenaturais e ser venerada por povos antigos como Helena, a Enguia Rainha, são até hoje um mistério. Igualmente desconhecidos são os motivos pelos quais ela estaria adormecida em uma caverna nos últimos séculos. O fato é que um altar secreto colocado nesta mesma caverna guardava um tesouro mágico, uma última oferenda à Enguia Rainha, talvez com a intenção de aplacar sua fúria para sempre. Esse objeto — o que seria exatamente, não se sabe — foi encontrado por sszzaazitas e habilmente substituído por um dos Rubis da Virtude.

Também foi trabalho dos cultistas de Sszzaas fornecer pistas falsas a Deenar para levá-lo a descobrir o covil de Helena, e então elaborar "seu plano" de vingança contra o Povo Seco. Mal sabia ele que estava agindo exatamente como o Deus da Traição queria, cuidando para que um novo Rubi fosse encontrado por Lisandra quando ela fosse lançada ali por Arsenal.

A remoção desse objeto despertou Helena, que emergiu furiosa para atacar tudo aquilo que encontrasse. Após seu combate contra o Paladino, seu destino é incerto: tudo indica que foi destruída por seu poder de Retribuição, mas também é possível que esteja apenas ferida, recuperando-se para um novo ataque.

Helena: Besta Mágica Colossal (aquática); ND 19; Tend. Caótica e Maligna; DVs 48d8+322; PVs 537; Inic +4; Desloc. Natação 6m; CA 18 (–8 tamanho, +16 natural); Ataques: Corpo a corpo: +58 mordida (dano 4d6+17, 19-20 x2); Ataques Especiais: Sopro, Agarrar Aprimorado, Engolir, Constrição; Qualidades Especiais: Dependência Aquática, Visão no Escuro 20m, Visão na Penumbra, RD 15/+3; Fort +40, Ref +32, Von +17; For 44, Des 11, Cons 25, Int 6, Sab 11, Car 8; **Perícias:** Concentração +15, Conhecimento (Local – Oceanos) +12, Natação +25, Observar +15, Ouvir +15, Senso de Direção +12; **Talentos:** Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): cone de vapor super-aquecido, com 21m de comprimento, a cada 1d3 rodadas; 24d6 pontos de dano; Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade. Fora d'água esse ataque causa apenas metade do dano e sua CD cai para 27.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Helena precisa atingir o oponente com sua mordida. Caso consiga morder, automaticamente causará dano com a mordida e poderá tentar engolir a criatura.

Engolir (Ext): Helena pode tentar engolir um oponente agarrado, de tamanho Enorme ou inferior, com um teste de

Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 4d6+17 pontos de dano por esmagamento, mais 2d8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo. Uma criatura nessa situação pode tentar escalar a garganta de Helena com teste de Agarrar bem-sucedido. Ela voltará para a mandíbula do monstro, onde será preciso outro teste de Agarrar para se libertar. A vítima também pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 35 pontos de dano ao sistema digestivo de Helena (CA 18, a RD ainda se aplica). O estômago de Helena é capaz de comportar duas criaturas Enormes, ou quatro Grandes, ou oito Médias ou Pequenas, dezesseis Miúdas, 32 Mínimas ou menores.

Constrição (Ext): Helena causa 2d8+17 pontos de dano caso obtenha sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas Enormes ou menores. Helena ainda é capaz de se deslocar, mas não pode realizar nenhuma ação de ataque enquanto estiver usando a Constrição. Essa habilidade não pode ser utilizada fora d'água e vítimas presas debaixo d'água que recebem um bônus de +8 em suas tentativas de escapar caso sejam levadas acima da superfície.

Dependência Aquática (Ext): Helena é extremamente ligada ao ambiente aquático, e mesmo quando está apenas parcialmente emersa ela sofre um redutor de –8 em seus ataques, testes de resistência e perícias quando faz qualquer coisa fora d'água.

Parte 11 • Enfim, o Reencontro

Na Estalagem do Macaco Caolho, Petra assume o papel de cuidar de Tork, que se mostra um paciente difícil — especialmente ao descobrir que Niele não está na cidade, e portanto não há ninguém que possa curar sua cegueira. Petra insiste que ele fique até se recobrar dos ferimentos, e fica comovida ao descobrir que Tork consegue gostar de sua comida terrível!

Na Bravado, Lisandra começa a mostrar sinais de que sua obsessão pelo Paladino está superando sua preocupação pelas pessoas que ama. Ela mal reconhece Sandro, e fica espantada ao notar que se esqueceu completamente de Tork — que poderia estar morto a esta altura. Chocada, ela recorda a época em que vivia com Tork em Galrasia, quando ele enfrentou zumbis em um navio encalhado para trazer-lhe roupas humanas.

Mesmo sem entender o tormento de Lisandra, Sandro consegue fazê-la voltar a si por um momento e convencê-la a ajudar Niele. Com um beijo — a forma carinhosa como Lisandra havia aprendido a aplicar suas magias de *Curar Ferimentos* —, ela consegue fazer a elfa despertar. No entanto, Niele se enfurece ao notar a presença do Paladino, alguém que ela afirma odiar. Com uma magia de *Teletransporte* (Maximizada, Potencializada e quaisquer outros talentos metamágicos que possam existir...), ela transporta todos para lugares distantes.

(Na verdade, de acordo com as regras para o funcionamento do Olho de Sszzaas, Niele nunca seria capaz de tamanho feito; o próprio Sszzaas levou todos para pontos estratégicos, onde poderiam encontrar mais Rubis.)

Em meio ao caos, os estrondos da batalha entre o Paladino e Helena podem ser ouvidos ao longe. Sem sua espada sagrada, o Paladino conta principalmente com ataques desarmados e seu poder de Destruir o Mal, causando grande dano à enguia-rainha. Ela contra-ataca primeiramente com um sopro de vapor, mas recebe de volta a Retribuição. Bem-sucedida em seu teste de Fortitude, ela sofre algum dano e continua a lutar — mas em seu próximo ataque a criatura tenta devorar o Paladino, novamente ativando o poder da Retribuição. Desta vez Helena falha em resistir, sendo destruída. Deenar observa ao longe, frustrado; ele levará muito tempo para elaborar outro plano de ataque contra o Povo Seco.

De volta a Malpetrim, enquanto ainda se recobra, Tork recebe uma visita totalmente inesperada: Vladislad Tpish, o pai de Petra, acompanhado de seu assistente Tarso.

Petra Tpish

"Que negócio é esse, Ruud? Essa carne tá com gosto de cota de malha!"

— Sandro

A jovem Petra Tpish, filha do mago Vladislav Tpish, tem trabalhado como faxineira na Estalagem do Macaco Caolho, em Malpetrim. Ela adora cozinhar e às vezes tenta preparar alguma coisa para os clientes — mas seus pratos são absolutamente indigestos!

Devido a um acidente no laboratório de seu pai, quando ainda morava com ele em Valkaria, Petra perdeu o olfato e também sua capacidade de cozinhar bem (se é que tinha alguma...). Na verdade, o "acidente" teria sido uma sabotagem perpetrada pelo dragão Sckhar, um antigo inimigo de seu pai. Após o fato, preocupado com possíveis novos ataques, Vlad enviou sua filha para viver incógnita em Malpetrim com a família de seu bom amigo George Ruud, o estalajadeiro.

Enquanto despejava na praia o resultado de mais uma façanha culinária mal-sucedida, Petra encontrou Tork seriamente ferido. Passou a cuidar dele e desenvolver uma forte afeição pelo troglodita anão, talvez o único ser em Arton que gosta de

sua comida! Quando Tork partiu para Valkaria, Petra decidiu fugir da estalagem para encontrá-lo. Felizmente foi acompanhada por Tarso, o pequeno morto-vivo ajudante de Vladislav.

Petra Tpish: Humana; Plebéia 1: ND ½; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 1d4, PVs 7; Inic +0; Desloc. 9m; CA 10; Ataques: Corpo a corpo: –1; À Distância +0; (dano pela arma –1); Qualidades Especiais: Disosmia; Fort +2, Ref +0, Von +0; For 9 (–1), Des 10, Cons 10, Int 13, Sab 10, Car 13; **Perícias:** Conhecimento (história) +1, Diplomacia +3, Observar +2, Ouvir +2, Profissão* (cozinheiro) –6 (+2); **Talentos:** Grande Fortitude, Prosperidade, Vitalidade. * Este valor está alterado pela Disosmia; caso essa condição seja anulada, considere o valor entre parênteses.

Disosmia (Ext): Petra foi vítima de uma sabotagem no laboratório de seu pai, que destruiu quase completamente seu olfato e paladar — prejudicando também sua capacidade de preparar comida. Ela sofre um redutor de –8 em quaisquer testes de perícias que envolvam farejar, como Profissão (cozinheiro), Profissão (boticário), Profissão (cervejeiro) etc. Por outro lado, essa condição a torna imune a ataques baseados em odores nauseantes (mas não venenos), como o gás dos trogloditas ou a magia *Nuvem Fétida.*

A disosmia foi uma alteração causada por um efeito mágico permanente, e poderia (em teoria) ser curada por magias como *Regeneração*, *Milagre* ou *Desejo*. No entanto, conhecendo a crueldade do sabotador, Vladislav suspeita que algo pior possa acontecer caso essa maldição seja curada.

Equipamento: Petra não usa nenhum equipamento "aventuresco", mas quando viaja carrega algumas panelas, talheres e outros instrumentos de cozinha, assim como uma pederneira.

Parte 12 • O Ladrão e a Estrela

Lisandra tem um novo sonho, agora no interior da macabra torre de espinhos, que traz muitos mortos em seu interior. O Paladino está novamente com ela, e novamente ele morrerá — mas os acontecimentos progridem na direção do destino que foi escolhido para a meio-dríade: desta vez, além de confusa, Lisandra também fica furiosa com o guerreiro dos deuses, e acaba por matá-lo. Desperta em pânico, pois pela primeira vez ela sonhou com o Paladino morrendo por suas mãos.

Ao acordar, Lisandra descobre-se em um luxuoso quarto de estalagem. Niele está com ela, pois sua magia de *Teletransporte* havia levado ambas para Vectora, o Mercado nas Nuvens.

Em Malpetrim, Vladislav tem sucesso ao empregar *Dissipar Magia* para cancelar a *Cegueira* lançada em Tork por Nekapeth. Nesse momento Tork também fica sabendo sobre a deficiência de Petra (ela é incapaz de sentir cheiros, o que explica o fato de ficar tão à vontade perto de um trog malcheiroso). Tork prepara-se para partir, quando Vlad anuncia que tem consigo mais um Rubi da Virtude. Já conhecendo suas reais capacidades, ele teria comprado a gema de um grupo de aventureiros (estes, sem saber, patrocinados por um sszzaazita) para, talvez, restaurar a vida de seu velho amigo Paladino.

Sandro e Anne foram levados pelo *Teletransporte* de Niele para a Arena Imperial de Valkaria, bem no meio de um combate entre uma gladiadora meio-elfa e uma quimera domesticada. Tirando os intrusos do caminho, a meio-elfa e seu unicórnio avançam contra o monstro, que ataca com o sopro de sua cabeça de dragão. O unicórnio escapa com seu poder de teletransporte, enquanto a gladiadora evita as chamas com sua

Evasão e consegue aprisionar a quimera com a rede — proporcionando mais um emocionante confronto para sua platéia. Nesse momento Sandro reconhece a meio-elfa como Loriane, a estrela das lutas, que ele admirava quando ainda era criança e vinha ver os espetáculos na arena.

Como resultado do *Teletransporte*, a Bravado foi parar na estátua de Valkaria, pendurada pela própria âncora. Enquanto isso, no esconderijo de Arsenal, o clérigo da guerra e Nekapeth tramam o avanço de seu Grande Plano.

A Arena Imperial

"Oh-oh! Conheço esse olhar! Ficou decepcionado por saber dessas coisas?"

— Loriane

Próxima ao centro de Valkaria está a Arena Imperial, a maior construção do gênero em todo o continente. Uma maravilha arquitetônica que, graças a ampliações recentes, é capaz de acomodar até vinte mil espectadores!

Na Arena ocorre semanalmente todo tipo de espetáculos e competições, que vão desde corridas de bigas, apresentações de bardos, e até torneios de magia (supervisionados e às vezes patrocinados pela Grande Academia Arcana). Mas as principais atrações são sempre os combates entre gladiadores, animais selvagens e criaturas fantásticas, provavelmente o entretenimento mais popular em Valkaria.

O picadeiro principal é um pátio cercado com um fosso murado (ás vezes cheio d'água para esportes ou combates aquáticos), com arquibancadas de pedra, acomodações para os esportistas, jaulas para os animais e celas para prisioneiros. Há ainda espaços reservados para mercadores que vendem bugigangas e comestíveis para os espectadores. Isso sem mencionar as bancas de apostas (existe apenas uma banca oficial, mantida pela administração da Arena — o que não exclui a possível existência de bancas clandestinas).

Muitos gladiadores da Arena Imperial têm o status de verdadeiras celebridades, com direito a fã-clubes e torcedores entusiasmados. Todos contam com empresários que administram suas carreiras e, inevitavelmente, abocanham boa parte do dinheiro conquistado com as vitórias e apostas.

Os combates da Arena parecem violentos e até mortais, mas quase todos são encenados — qualquer cidadão esclarecido sabe muito bem disso, embora grande parte do público acredite que são lutas "de verdade". Lutadores "mortos" retornam mais tarde com nomes e trajes diferentes. As armas são falsas, sem ponta ou fio, próprias para causar pouco dano real (armas para combates de arena causam apenas dano por contusão; reconhecer estas armas à distância exige um teste de Observar com CD 20 ou mais). Sangue e ferimentos reais são comuns, mas quase nunca graves o bastante para matar ou provocar dano permanente (e sempre há clérigos de prontidão para emergências). Feras e monstros usados em combates muitas vezes são falsos, domesticados, ou mesmo ilusões mágicas.

Loriane, a Estrela

"Ousam ficar entre mim e meu oponente? Não há jeito melhor de encontrar a morte!"

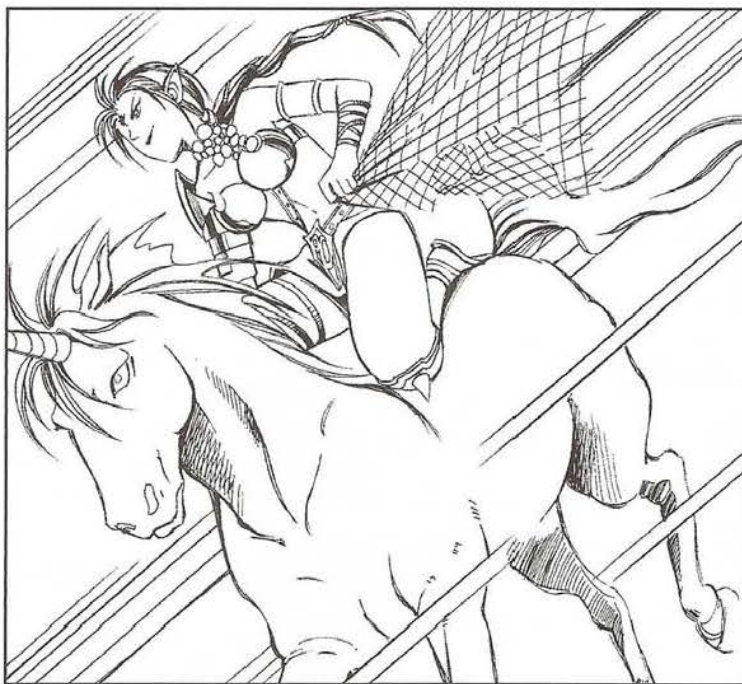
— Loriane

Loriane teve uma vida marcada pela carência. Ela nasceu na cidade élfica de Lenórienn, muito antes de sua destruição pela Aliança Negra dos goblinóides. Violentada por assaltantes humanos, sua mãe não conseguiu vencer a mágoa e aceitar a criança: pouco depois do parto, abandonou o bebê nas proximidades de Khalifor, uma cidade fortificada de humanos.

Os soldados de um pequeno posto avançado de Khalifor resolveram criar a meio-elfa — mais como mascote que como criança. Desde pequena era forçada a trabalhar, limpando a torre, preparando comida, e fazendo outras tarefas domésticas. Os cavalos eram seus únicos amigos. Um dia, cansada de tudo, roubou um deles e fugiu para o norte.

Loriane deixou Lamnor e rumou até Valkaria. Por saber tratar de armas, armaduras e animais, acabou conseguindo emprego e moradia como ajudante do anão ferreiro-mestre da Arena Imperial. E ali ela descobriu a grande paixão de sua vida: ser uma gladiadora.

Com sua habilidade e beleza, Loriane conquistou o povo da capital do Reinado. Apresentando-se com um unicórnio (um presente recebido em circunstâncias misteriosas), ela é hoje a mais famosa, admirada e desejada lutadora da Arena Imperial.

Loriane usa armas falsas, e seus espetáculos são cuidadosamente ensaiados — ela de fato quase nunca feriu ou foi ferida gravemente, embora o público acredite que isso acontece o tempo todo. No entanto, quando menciona tristemente para Sandro que "acidentes acontecem", a meio-elfa se refere a uma ocasião em que matou um oponente. Sua viúva, Celine Glanford, mais tarde se tornaria a sumo-sacerdotisa de Marah e inimiga pessoal de Loriane: a Clériga da Paz usa toda a sua influência para tentar impedir os "jogos sangrentos".

O Unicórnio

"Nome? Não, ele não precisa de um nome! Ele sempre sabe quando estou falando com ele! Não é, meu menino lindo, cutch-cutch, coisa fofa da mamãe?"

— Loriane

O unicórnio é uma das criaturas mais nobres e puras de Arton. Tem a aparência de um grande cavalo branco com um único chifre dourado e espiralado nascendo na fronte. Muito raros, podem ser encontrados apenas em bosques e florestas remotas. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

São criaturas muito ariscas, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles — mas também têm bom coração, podendo socorrer pessoas necessitadas com seu poder de cura ou teletransporte. Um unicórnio nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir.

O precioso chifre do unicórnio é a fonte de seu poder mágico; chega a valer 2000 p.o. e pode ser utilizado como ingrediente para a preparação de poções e itens mágicos. Infelizmente, a remoção do chifre provoca no animal a perda de 5 PV e 1 ponto de Constituição até a morte. Apenas magias poderosas como *Regeneração*, *Milagre*, *Desejo* ou *Desejo Restrito* podem salvar o animal, fazendo crescer outro chifre. Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe imediatamente uma maldição (veja adiante).

O unicórnio que serve de montaria a Loriane não é tão assustadiço, chegando a participar de combates na arena — mas jamais sem a companhia de sua dona. Ele nunca recebeu um nome: Loriane o chama simplesmente de "menino", "querido" e outros tratamentos afetuosos. O fato de que estas criaturas aceitam ser cavalgadas apenas por mulheres virgens torna pública a condição pura da gladiadora, fazendo-a ainda mais querida e desejada pelo público. Ela, por outro lado, mantém-se distante de qualquer romance temendo perder seu precioso amigo.

Unicórnio de Loriane: Besta Mágica Grande; ND 6; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 4d10+20; PVs 52; Inic +3; Desloc. 18m; CA 18 (–1 tamanho, +3 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +11 chifre (dano 1d8+8), +3 cascos x2 (dano 1d4+2 cada); Qualidades Especiais: Círculo Mágico contra o Mal, Habilidades Similares a Magia, Imunidades, Maldição de Allihanna; Fort +9, Ref +7, Von +6; For 20, Des 17, Cons 21, Int 14, Sab 21, Car 24; **Perícias:** Empatia com Animais +11, Furtividade +9, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11; **Talento:** Prontidão. * Unicórnios recebem um bônus de competência de +3 em testes de Sobrevivência dentro dos limites das suas florestas.

As habilidades do unicórnio de Loriane são como descritas no *Livro dos Monstros*, pág.180, com as seguintes diferenças:

Habilidades Similares a Magia: o unicórnio pode usar sua habilidade de *Teletransporte Exato* sem limites, ao invés de apenas uma vez ao dia. Ele também pode lançar *Curar Ferimentos Moderados* 3 vezes por dia, e *Curar Ferimentos Leves* 6 vezes por dia.

Maldição de Allihanna (Sob): qualquer pessoa responsável pela morte de um unicórnio deve imediatamen-

te fazer um teste de Vontade (CD 27), ou será vítima de uma maldição, com os mesmos efeitos da magia *Rogar Maldição*. Além dos três possíveis efeitos normais, o assassino também pode sofrer um quarto efeito: será atacado todos os dias por criaturas silvestres variadas, como se conjuradas por *Invocar Aliados da Natureza*, de nível igual ao nível ou Dados de Vida do assassino. Para cada nível ou DV acima de 9, aumente em +2 a quantidade de criaturas conjuradas. O personagem não recebe experiência por derrotar essas criaturas.

Leona, a Quimera

"As ASAS! Tem razão! Sabia que faltava alguma coisa!"

— Sandro

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores: gorilas com asas de águia, lobos com tentáculos, selakos com garras de lagosta... cada uma com características e poderes especiais diferentes.

Existe, contudo, uma quimera considerada "verdadeira" — a mais poderosa e perigosa de todas. Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma de bode.

Leona não é um exemplar típico de uma quimera verdadeira. Foi resultado de um experimento fracassado, de um mago que na verdade desejava criar um monstro guardião. No entanto, além de não possuir asas, Leona é também extremamente dócil, sendo facilmente adestrada ou acalmada. Assim, após ter sua torre invadida várias vezes — e sem que nenhuma vez a quimera tenha afugentado os invasores —, o mago resolveu vender a besta para a Arena Imperial.

Leona é tão dócil que um simples teste de Adestrar Animais (CD 13) pode acalmá-la ou dissuadi-la de atacar (desde que ela não tenha sido atacada primeiro). No entanto, como qualquer besta mágica, ainda pode ser perigosa para alguém que não saiba lidar com ela.

Leona: Quimera, Besta Mágica Média; ND 6; Tend. Neutra; DVs 7d10+21; PVs 60; Inic +1; Desloc. 9m; CA 16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +10 mordida, +8 mordida, +8 chifres, +8 garras x2 (dano mordida de leão 1d6+4; mordida de dragão 1d8+2; chifres 1d8+2; 2 garras 1d6+2 cada); Ataques Especiais: Sopro; Qualidades Especiais: Faro; Fort +8, Ref +6, Von +3; For 19, Des 13, Cons 17, Int 4, Sab 13, Car 10; **Perícias*:** Esconder-se +4, Ouvir +8, Observar +8; **Talento:** Ataques Múltiplos, Prontidão. * Leona recebe um bônus racial de +2 em Observar e Ouvir.

Sopro (Sob): a cada 1d4 rodadas, 3d8 pontos de dano; um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 16) reduz o dano à metade. Segue as mesmas regras para sopro de dragão. A cabeça de dragão de Leona é vermelha, e seu sopro é de fogo.

Parte 13 • Dia de Roupa Nova

Em Malpetrim, Tork procura por Petra para se desculpar por ter sido rude. Encontrando-a no templo local da deusa Marah, ele ouve sobre como Petra sonhava em cozinhar para a Família Real de Deheon, até perder o olfato enquanto mexia nos experimentos de seu pai — e mais tarde teria sido expulsa de casa. Tork a repreende, explicando que Petra certamente não foi expulsa, mas sim afastada para sua própria segurança.

Na Arena Imperial, Loriane explica a Sandro que combates de arena são simples espetáculos encenados com armas falsas, com o objetivo de divertir o público — o que provoca certa decepção ao jovem. Ela faz a Sandro um convite para ser treinado como gladiador. Ainda confuso sobre seus próprios objetivos, ele pensa no assunto.

Em Vectora, após presenciar o sono agitado de Lisandra, Niele entende que algo grave perturba a druida. Ela decide ser sua amiga, para fazê-la esquecer seus problemas e também tentar aproximá-la de Sandro. Inicialmente tensa por estar em uma grande cidade, Lisandra aos poucos se alegra com passeios, refeições e "banhos de loja" — chegando mesmo a ser convencida a usar roupas novas.

No entanto, ao encontrar um novo Rubi da Virtude na vitrine de uma joalheria (deixado ali pouco antes por cultistas de vocês-sabem-quem), Lisandra passa por uma nova crise de fúria. Ela ataca os proprietários e rouba a gema. Interceptada por guardas da milícia local, ela novamente vence os limites de seu poder — manifestando o *Armamento* e *Armadura de Allihanna* em uma cidade, onde a magia não deveria funcionar. Na verdade, embo-

ra não saiba disso, Lisandra não está mais empregando magia druida, e sim seus poderes naturais de meio-dríade.

Após seu encontro com Arsenal, Lisandra deixou de ganhar níveis como druida e passou a progredir rapidamente como guerreira, sendo agora uma Druida 6/Guerreira 6 (um avanço de experiência tão rápido definitivamente não é comum e viola as regras normais de *D&D*). Seu *Armamento* e *Armadura de Allihanna* atingiram seu poder máximo, respectivamente como uma arma +5 e CA +5. Ela derrota os guardas da milícia sem dificuldade e chega a ameaçar Niele, supondo que a elfa esteve o tempo todo tentando afastá-la da missão de procurar pelos Rubis.

O conflito é interrompido por ninguém menos que Vectorius, o Senhor de Vectora. Conhecendo a verdadeira origem e natureza de Lisandra (bem como o talento de Niele para provocar confusão...), ele trata de lançar uma versão mais poderosa de *Imobilizar Pessoas* para colocar fim ao problema.

Vectora, o Mercado nas Nuvens

"Sabe, aqui eles têm umas leis chatas sobre usar magia! É coisa do prefeito daqui, o Vec! Engraçado, né? Como é que um mago faz leis proibindo o uso de magia?"

— Niele

O título de mais poderoso mago vivente de Arton está dividido entre duas pessoas. Uma delas é Talude, o Mestre Máximo da Magia, senhor da Grande Academia Arcana. Devoto da deusa Wynna, ele acredita firmemente que a magia é uma dádiva divina. Mas seu grande rival prefere crer que a magia é um recurso natural, a ser explorado em benefício da humanidade. Para provar isso ele ergueu Vectora, a cidade-mercado voadora, que percorre todo o território do Reinado. Ele é Vectorius, o senhor de Vectora.

Vectora fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante, que viaja a centenas de metros do chão. É uma visão impressionante. Um enorme mercado, do tamanho de uma cidade de porte médio, com torres de arquitetura exótica... tudo isso lá nos céus, sobre uma montanha voadora. Uma cidade comercial quase totalmente criada através de magia.

A cidade tem dois quilômetros de diâmetro, montanhas ao norte e uma pequena planície ao sul. Uma grande avenida circular cerca toda a cidade, enquanto duas outras cruzam Vectora nos sentidos "norte-sul" e "oeste-leste" (obviamente, pontos cardeais pouco significam aqui). Dezenas de ruas menores abrigam as casas comerciais e tavernas. As duas maiores estruturas na cidade são a Prefeitura, no centro, onde se reúne o Conselho dos Seis; e a Torre de Vectorius, no extremo norte, junto às montanhas.

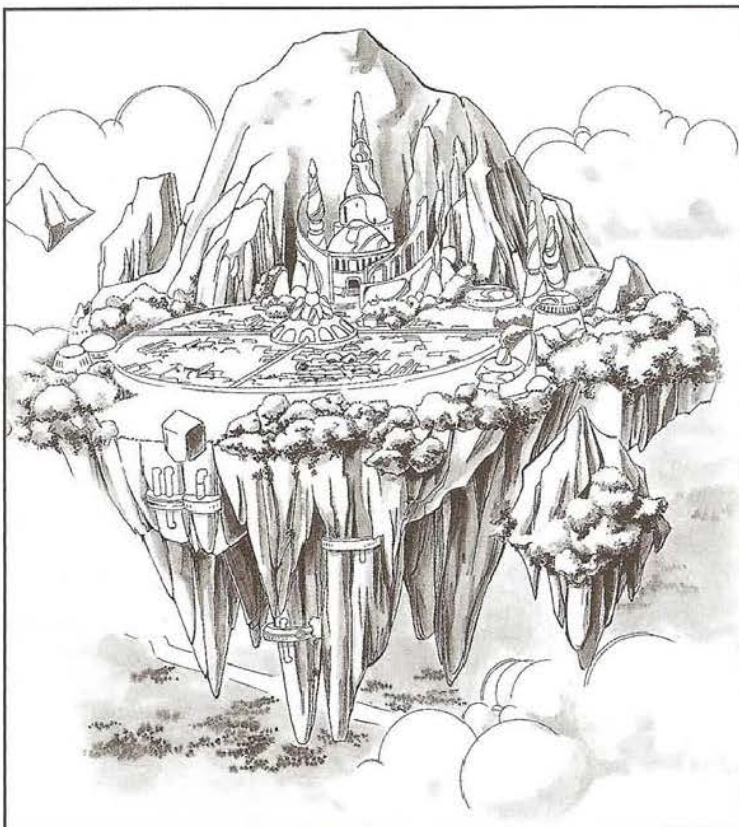
Em suas ruas, aquilo que você certamente pode encontrar são casas de comércio. Elas existem em todos os tamanhos e formas, desde pequenas barracas a lojas imensas, com vários andares. Há também suntuosas tavernas, lojas de bebidas e comidas finas, tendas vendendo tapetes e tecidos, vendedores ambulantes empurrando carroças lotadas de itens exóticos... tudo! Praticamente qualquer peça existente neste mundo (e em outros!) pode ser encontrada à venda, incluindo itens mágicos e monstros fantásticos.

Vectora percorre grande parte do território do Reinado, fazendo paradas de alguns dias em cada cidade pelo caminho. Algumas grandes cidades, como Valkaria, são equipadas com atracadouros especiais que permitem chegar à cidade voadora através de vagões suspensos em cabos; em outras localidades deve-se empregar meios próprios para subir — como magias de *Vôo, Teletransporte*, montarias aladas ou balões goblins.

As poucas estalagens e hospedarias em Vectora são caríssimas, com preços até cem vezes maiores que o normal. Isso acontece porque o espaço na cidade é escasso e caro. Estalagens são consideradas uma comodidade supérflua, portanto há pouquíssimas disponíveis. Essa medida também garante que a cidade seja visitada por mais pessoas em cada parada.

Também não há templos em Vectora. Os vectoranos preferem se manter neutros quanto a crenças e credos, não criticando nenhum costume ou hábito (é melhor para os negócios...). Também pesa o fato de que Vectorius não é devotado a nenhuma divindade, e não esconde seu desprezo por aqueles que são.

Homem prático e desapaixonado, Vectorius é tão respeitado quanto temido. Ninguém sabe dizer com certeza se ele é bom ou mau: são muitos os rumores sobre seus poderes e seu passado, incluindo envolvimento com demônios. Ao tra-

tar dos assuntos de sua cidade, onde é prefeito, ele é sempre justo... mas também rigoroso.

A Milícia de Vectora

"Detenha-se, jovem! Você está presa!"

— Khorav, oficial da Milícia de Vectora

Vectora é uma das poucas cidades independentes de Arton. Não pertence a nenhuma nação ou reino e — até agora — não está em conflito com ninguém. Essa independência é respeitada em quase todos os reinos do mundo, até porque Vectora também tem suas próprias leis e normas de conduta. Além disso, nenhum rei ou governante com algum juízo sob a coroa ousaria desafiar abertamente Vectorius.

Além do mago-prefeito, o Conselho dos Seis mantém a ordem na cidade. Esse conselho é formado por magos especializados em magias ligadas aos quatro elementos (fogo, terra, água, ar), um ilusionista e um necromante — embora esses dois últimos tipos de arte arcana sejam proibidos na cidade. Os integrantes do Conselho mudam a cada ano, através de uma eleição realizada pela Junta do Comércio de Vectora. Qualquer comerciante residente na cidade pode filiar-se à Junta, e reeleições são permitidas.

A ordem também é mantida pela Milícia de Vectora, formada por guardas treinados para detectar e reconhecer magos, psis e criaturas místicas que possam causar problemas. Os guardas da Milícia sempre andam em pequenos grupos, comandados por um oficial armado com itens mágicos capazes de anular feitiços e imobilizar encrenqueiros. Em emergências, os próprios membros do Conselho dos Seis podem intervir, através de ação direta ou criaturas conjuradas. Vectorius raramente se envolve em casos "domésticos" desse tipo — mas, quando um juiz é necessário, ele cumpre esse papel e suas decisões jamais são contrariadas.

Milícia de Vectora (guarda): Humano; Combatente 3; ND 2; Tend. Neutro; DVs 3d8+6, PVs 24; Inic +6; Desloc. 6 m; CA 18 (+3 Des, +5 peitoral de aço) ou 19 (+3 Des, +5 peitoral de aço, +1 escudo pequeno de metal); Ataques: Corpo a corpo: +4; à Distância +5; +4 espada curta (dano 1d6+1) ou +4 lança longa (dano 1d8+1); Fort +5, Ref +3, Von +1; For 13, Des 14, Cons 15, Int 12, Sab 10, Car 8; **Perícias:** Conhecimento (arcano) +3, Identificar Magias +3, Observar +5, Ouvir +3, Procurar +2, Sentir Motivação +3; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Equipamento: peitoral de aço, escudo pequeno de metal, espada curta, lança longa.

Milícia de Vectora (oficial): Humano; Guerreiro 3/Mago 1: ND 4; Tend. Leal e Neutro; DVs 3d10+1d4+4, PVs 27; Inic +5; Desloc. 6 m; CA 11 (+1 Des) ou 15 (+1 Des, +4 *Armadura Arcana*); Ataques: Corpo a corpo: +6; à Distância +4; +7 maça leve obra prima (dano 1d6+3) ou +5 besta leve obra-prima (dano 1d8); Fort +4, Ref +2, Von +6; For 16, Des 12, Cons 13, Int 15, Sab 13, Car 10; **Perícias:** Concentração +4, Conhecimento (Arcano +5), Diplomacia +1, Identificar Magia +5, Intimidar +2, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +3, Sentir Motivação +4; **Talentos:** Escrever Pergaminho, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão, Vontade de Ferro.

Equipamento: maça leve obra-prima, besta leve obra-prima (20 virotes), *Poção de Curar Ferimentos Leves* (x2), *Poção de Agilidade Felina*, *Varinha de Armadura Arcana*, *Varinha de Imobilizar Pessoas*, *Varinha de Dissipar Magias*.

Livro de Magias*: nível 0 (truques): *Todos*; 1° nível: *Área Escorregadia, Cerrar Portas, Compreensão de Linguagens, Escudo Arcano, Leque Cromático, Raio do Enfraquecimento.* **Magias Preparadas:** nível 0 (truques): *Detectar Magia* (x2), *Marca Arcana*; 1° nível: *Área Escorregadia, Leque Cromático.* * Estas são as magias padrão para um oficial típico, mas o Mestre pode alterá-las se desejar. Alguns oficiais podem também possuir mais níveis de mago.

Lisandra, Druida Guerreira

"Aprendi com alguém que nunca posso me render! Que devo lutar sempre! Até o fim!"

— Lisandra

Após seu encontro com Arsenal, Lisandra deixou de ganhar níveis como druida e passou a progredir rapidamente como guerreira. Conforme ela demonstra em combate contra a Milícia de Vectora, seu *Armamento* e *Armadura de Allihanna* atingiram o poder máximo, respectivamente como uma arma +5 e CA +5.

Lisandra: Humana Meio-Dríade; Druida 6/Guerreira 6; ND 17; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 6d8+6d10+24, PVs 94; Inic +7; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 Armadura de Allihanna); Ataques: Corpo a corpo: +20/+15 espada bastarda de madeira (dano 1d10+8, 17-20, x2); Ataques Especiais: Armamento de Allihanna, Gavinhas, Invocar Fera Vegetal, Torcer Madeira; Qualidades Especiais: Armadura de Allihanna, Moldar Madeira, Senso da Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Magias; Fort

Lisandra prefere conjurar uma espada bastarda.

Gavinhas (Ext): Lisandra poderia fazer brotar do chão até seis tentáculos monstruosos, com alcance de até 10m, cada um causando 2d6+6 pontos de dano. Eles atacam com um bônus de +10 (a primeira gavinha) e +5 (os outros ataques restantes), e podem fazer ataques de Constrição. Ela só empregará esta habilidade mais adiante.

Invocar Fera Vegetal (Sob): neste nível de personagem, Lisandra poderia conjurar uma fera vegetal com 6 DVs, embora também só o faça mais adiante.

Todas as habilidades Similares a Magia de Lisandra são consideradas como sendo executadas por uma druida de 12º nível.

+12, Ref +7, Von +8; For 17, Des 17, Cons 14, Int 12, Sab 13, Car 12; **Perícias:** Adestrar Animais +10, Cavalgar +9, Conhecimento (natureza) +10, Cura +4, Empatia com Animais +10, Esconder-se +6, Intimidar +5, Natação +10, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +10; **Talentos:** Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Perícia: Intimidar, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorada (espada bastarda), Usar Arma Exótica (espada bastarda),Voz de Allihanna.

Magias: 5 de nível 0 (preces), 4 de 1º nível, 3 de 2º nível, 2 de 3º nível. Lisandra geralmente aplica suas magias com um beijo, por acreditar que esse gesto afetuoso promove a cura. Ela também nunca aprendeu a utilizar sua habilidade de Forma Selvagem.

Armadura de Allihanna (Ext): neste nível de personagem, esta habilidade fornece seu bônus máximo de CA+5 (já incluindo o escudo).

Armamento de Allihanna (Ext): as armas criadas por Lisandra neste nível atingiram seu bônus máximo de +5.

Parte 14 • Alguém para Cuidar

Após a batalha contra Helena, o Paladino de Arton atravessa o Mar Negro (a nado, uma vez que ele só pode manifestar suas asas durante algumas horas por dia) e ruma para a costa de Petrynia, perto de Malpetrim. Ele é recebido por Luigi Sortudo e três hobgoblins que tiveram a infeliz idéia de assaltar o bardo. A simples presença do Paladino é suficiente para espantar os humanóides.

Como parte de seu plano para manipular o Paladino, Luigi coloca o antigo colega a par dos acontecimentos, revelando que Lisandra, Niele e Sandro também estão coletando os Rubis. O bardo sugere que o Paladino deveria procurar por Sandro, esperando assim fazê-lo entrar em contato com seu pai Leon — um elemento vital em sua vingança contra Sckhar.

Na Arena Imperial, Loriane treina Sandro na arte dos combates de arena. Não habituado a lutar por entretenimento, Sandro acaba empregando novamente sua manobra de finta em combate — e vence Loriane, algo que jamais deveria acontecer durante uma luta ensaiada. Desmotivado, ele está pronto para partir com Anne quando descobre que o próximo Torneio de Gladiadores vai oferecer como recompensa um Rubi da Virtude. A gema teria sido negociada meses antes com os organizadores do evento por (adivinhem só) sszzaazitas.

Na Estalagem do Macaco, Tork se sente plenamente recuperado de seus ferimentos e prepara sua partida. Ele procura Vladislav, que havia prometido ceder seu Rubi, e encontra o mago utilizando seu talento metamágico de Criar Armaduras e Armas Mágicas; Vlad havia consertado a armadura do trog

e aperfeiçoado seu "machado", agora transformado em uma arma muito mais versátil e perigosa.

Oportunamente, a estalagem é assaltada pelos mesmos três hobgoblins que haviam escapado do Paladino na praia (pelo visto, Nimb não havia rolado bons dados para eles...). Eles são dizimados por um novo e ainda mais mortal guerreiro troglodita — mas a matança é testemunhada por Petra, que fica chocada com a selvageria de Tork. Envergonhado, ele parte.

Em Vectora, Niele desperta nas masmorras do palácio de Vectorius. Ela não tem dificuldades em recuperar seu cajado (o artefato sempre reaparece nas mãos da elfa, mesmo que seja tomado) e explodir sua cela, percorrendo o palácio até presenciar uma cena espantosa: Lisandra, algemada a uma cadeira, grita em agonia enquanto o próprio Vectorius parece torturá-la com magia.

Assaltantes Hobgoblins

"Faz tempo que não provo carne fresca de garotinhas..."

— Um hobgoblin muito próximo de morrer

Hobgoblins são aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos, e mostram um nível tecnológico superior às outras raças goblinóides.

Em Lamnor, depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins do continente e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra. Já no continente norte, é mais freqüente encontrá-los em bando saqueando vilas desprotegidas ou à espreita nas estradas mais desertas esperando a passagem de algum viajante ou comerciante desprevenido. Este era o caso dos três infelizes que primeiro encontraram um certo paladino, e mais tarde tentaram assaltar uma certa estalagem onde um certo trog acabava de se recuperar...

Assaltantes hobgoblins encontrados no Reinado em geral não contam com as armas e armaduras de qualidade obra-prima possuídas pelos exércitos da Aliança Negra, nem têm o mesmo treinamento (em geral são apenas combatentes de 1º nível). Eles tentam se organizar (sem muito sucesso) em pequenos bandos, ou assumem o comando de goblins. Muitos deles anseiam pela chegada de Thwor Ironfist, quando o domínio dos humanos terá fim.

Assaltante Hobgoblin: Humanóide Médio (goblinóide); ND 1/2; Tend. Neutro e Maligno; DVs 1d8+1; PVs 9; Inic +1; Desloc. 6m; CA 13 (+1 Des, +2 corselete de couro); Ataques: Corpo a corpo: +1, à Distância +2: (dano pela arma); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +3, Ref +1, Von +0; For 11, Des 13, Cons 13, Int 10, Sab 10, Car 10; **Perícias:** Furtividade +5, Intimidar +4, Ouvir +1, Sobrevivência +1; **Talento:** Esquiva. *Hobgoblins recebem um bônus racial de +4 em Furtividade.

Equipamento: corselete de couro, adaga (ou espada curta).

Tork, Curado e Reequipado

"Sua armadura estava em pedaços! Seu machado era primitivo! Creio que vai achar satisfatório seu novo equipamento!"

— Vladislav

Tork recebeu alguns níveis como guerreiro, teve sua Cegueira dissipada por Vladislav e também ganhou uma arma e armadura novas, tornando-se agora muito mais perigoso.

Vlad consertou a armadura de Tork e acabou por modificá-la. Ela agora não pode mais ser considerada uma meia armadura, possuindo características mais próximas de um peitoral de aço obra-prima (mesmo peso, bônus e penalidades).

Tork: Troglodita, Humanóide Médio (réptil); Bárbaro 1/Guerreiro 6; ND 9; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 2d8+8 e 1d12 +4 e 6d10 +24, PVs 96; Inic +7; Desloc. 4,5 m; CA 25 (+3 Des, +5 "peitoral de aço obra-prima", +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +18/+13 *foice longa (dano 2d4+14, crítico 19-20/x4)* ou +14/+12/+12 mordida/garra/garra (dano 1d4+6/1d4+3/1d4+3); Qualidades Especiais: Odor, Visão no Escuro 18m; Fort +14, Ref +5, Von +1; For 22, Des 16, Cons 18, Int 12, Sab 10, Car 6; **Perícias:** Escalar +7, Esconder-se +5, Intimidar +8, Natação +10, Ouvir +8, Saltar +5, Senso de Direção +6, Sobrevi-

vência +8; **Talentos:** Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Especialização em Arma: Foice, Foco em Arma (foice), Foco em Habilidade (Odor)*, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate. * Este talento funciona como Foco em Perícia ou Foco em Arma, oferecendo +2 para um ataque especial da criatura; no caso de Tork, aumenta em +2 a CD de testes para resistir a seu Odor. Apenas criaturas que tenham ataques especiais podem adquirir este talento.

Odor (Ext): como outros trogloditas, Tork pode exalar pela pele um óleo cujo cheiro é extremamente fétido para humanos e semi-humanos. Qualquer criatura próxima (em combate fechado, ou a até 9m) deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 17) ou sofrerá ânsias e perderá 1d6 pontos de Força durante 10 rodadas. Tork não pode controlar essa secreção — ela surge ativada pela tensão, sempre que o troglodita se irrita ou entra em batalha. A criatura precisa de 24 horas para poder secretar o óleo outra vez.

O "Machado" Aprimorado de Tork

"Essa sua coisa deve ter mais magia que a espada de Khalmyr!"

—Alfradan "Al" Girard

Visando aperfeiçoar a foice de Tork — que o troglodita ainda cisma de chamar de "machado" —, o necromante aperfeiçoou sua arma, incutindo-lhe algumas habilidades extras.

Inicialmente uma *foice longa +2 do arremesso, lâmina afiada*, agora possui as mesmas habilidades de uma *foice longa +3 do arremesso, lâmina afiada*. Graças à longa corrente que liga a lâmina da foice a seu cabo, ela tem a habilidade *retornável*.

Graça a uma articulação especial, com uma ação de movimento, a foice também pode ser transformada em uma glaive, mantendo todas suas habilidades. Nessa nova forma ela é também uma arma *anti-goblinóide* (+2 no ataque, +2d6 contra goblinóides), uma habilidade que provou ser destruidora contra os assaltantes hobgoblins...

Parte 15 • Batalha dos Arquimagos

Diante da revoltante tortura sofrida por Lisandra, Niele se enfurece e invoca um *Dragão de Magia*, uma variação pouco conhecida e extremamente destrutiva de *Invocar Criaturas IX* — destruindo boa parte do palácio de Vectorius. O arquimago consegue proteger a si mesmo e a Lisandra com uma *Esfera Prismática.*

(É verdade que o ataque desmiolado de Niele poderia ter matado Lisandra; por outro lado, também é verdade que ela poderia usar um *Desejo* para trazê-la de volta à vida, como havia feito com Sandro em **Parte 2 • A Maior Maga do Mundo.**)

Na tentativa de distrair Niele, Vectorius usa *Invocar Criaturas* para conjurar alguns demônios — que ela prontamente transforma em borboletas com *Metamorfosear Outro*. Sem conhecimento arcano suficiente para conhecer a forma correta de penetrar em uma *Esfera Prismática*, a elfa simplesmente lança uma magia destruidora após outra na inútil tentativa de atingir o mago. Em meio ao combate, a milícia da cidade afasta a população e resgata os feridos do desmoronamento do palácio (não houve mortes; era dia de folga).

Na Arena Imperial, agora motivado pelo Rubi oferecido como prêmio, Sandro treina sem descanso como gladiador e vence uma luta preliminar contra o anão Devitorimm. A luta é

testemunhada pelo samurai Haramaki — que seria um de seus próximos adversários no torneio — e Loriane, ambos espantados com a súbita evolução de Sandro.

Enquanto isso, Anne decide que não confia nem um pouco na sorte e coloca em prática um plano para conseguir o Rubi da Virtude: ela liberta a quimera Leona para distrair os guardas, invadir a câmara que guarda a gema e destrancar o baú.

(Se Anne sabia forçar fechaduras, por que pediu a Sandro para destrancar o baú do tesouro na Bravado? Duas hipóteses: ela não tinha graduações em Abrir Fechaduras até então, mas aprendeu a fazê-lo observando Sandro; ou então pretendia colocar a culpa nele caso seu irmãozinho descobrisse que o tesouro foi mexido...)

Em Vectora, após finalmente cansar-se, Niele dá uma chance a Vectorius de se explicar. Enquanto reconstrói seu palácio com numerosas aplicações de *Muralha de Pedra, Moldar Rochas, Consertar* e outras magias, o arquimago explica que não estava torturando Lisandra — e sim tentando cancelar um encantamento poderoso, que ele descobriu ser responsável por suas crises de fúria. No entanto, o *Encanto do Amor Ausente* (uma magia desconhecida por mortais) não pode ser anulado nem mesmo por *Dissipar Magias Aprimoradas* sem despedaçar a alma da vítima.

Secretamente, Vectorius suspeita que apenas um amor verdadeiro será capaz de dissipar o encanto. Portanto, quando Niele afirma que deseja aproximar Lisandra e Sandro, o arquimago concorda. Ele também decide engolir o orgulho e enviar Lisandra para ser examinada por Talude, seu grande rival pelo título de maior mago vivente de Arton. E a súbita aparição de Arsenal em seu palácio confirma suas suspeitas sobre a verdadeira identidade — e natureza — de Lisandra.

Em Malpetrim, Vladislav prepara-se para encerrar sua visita. Petra diz estar arrependida por sentir medo de Tork e deseja pedir desculpas. Infelizmente, seu pai explica que o troglodita está longe: ao descobrir sobre o Rubi oferecido como prêmio no Torneio de Gladiadores, Tork foi teletransportado por Vlad para Valkaria.

Dragão de Magia

"Moeru, moeru!"

— Niele

Nativos de Magika, o plano da deusa Wynna, os dragões de magia são seres extremamente raros, considerados por muitos como lenda. Seus corpos são compostos de energia mágica pura, fazendo alguns sábios teorizarem que eles talvez sejam uma porção de magia que de alguma forma adquiriu vida e consciência.

Um dragão de magia lembra uma gigantesca serpente feita de luz esverdeada, com a cabeça de um dragão. Como se fosse a cauda de um cometa, seu corpo fica mais difuso perto da cauda, até desaparecer.

Perigosos e imprevisíveis, esses terríveis monstros atacam simplesmente pelo prazer de causar destruição — pois, pelo que se sabe, não precisam se alimentar e nem mesmo respirar. Um dragão de magia ataca primeiro com seu sopro de energia mágica, para anular qualquer resistência maior, para depois atacar com sua mordida. Quando o inimigo não é destruído com essa estratégia, ele se afasta e planeja um novo ataque, se preparando com magias.

Esta criatura normalmente não pode ser conjurada, pois teoricamente exigiria *Invocar Criaturas XI* — uma magia que não existe, por ser de 11° nível. No entanto, é fato que o Olho de Sszzaas pode conjurar todas as magias existentes e TAMBÉM algumas não existentes, explicando assim como Niele foi capaz de invocar um destes monstros para atacar Vectorius.

Dragão de Magia: Extraplanar Imenso; ND 15; Tend. Caótico e Neutro; DVs 32d8+224, PVs 368; Inic +5; Desloc. 12m, vôo 60m (bom); CA 32 (–4 tamanho, +1 Des, +27 natural); Ataques: Corpo a corpo: +40 mordida (dano 4d6+12): Ataques Especiais: Sopro, Engolir, Constrição 2d6+12; Qualidades Especiais: RM 26, RD 20/+4, Habilidades Semelhantes a Magia; Fort +27, Ref +23, Von +23; For 34, Des 12, Cons 25, Int 15, Sab 16, Car 17; **Perícias:** Concentração +31, Conhecimento (arcano) +37, Conhecimento (os planos) +26, Escalar +36, Esconder-se +15, Identificar Magia +37, Intimidar +24, Observar +29, Ouvir +29, Procurar +26, Sentir Motivação +27; **Talentos:** Acelerar Habilidade Similar a

Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos, Tolerância.

Sopro (Sob): o dragão de magia pode expelir um cone de energia mágica pura, de 18m de comprimento e que causa 16d10 de dano (CD 32 para meio dano). Essa energia mágica pura atravessa qualquer tipo de proteção ou resistência oferecidas por magias menores que 7º nível. O sopro também anula temporariamente (por uma rodada) efeitos de magias abaixo de 7º nível (ou bônus abaixo de +2).

Constrição (Ext): caso obtenha um sucesso em um teste de Agarrar, o dragão de magia causa 2d6+12 pontos de dano contra criaturas Imensas ou menores.

Habilidades Semelhantes a Magia: o dragão de magia pode conjurar magias como um feiticeiro de 12º nível, mas sem a necessidade de componentes gestuais ou materiais (CD 13 + nível da magia).

Sandro, Gladiador

"Sabe que você é bonito? Daria um bom gladiador!"

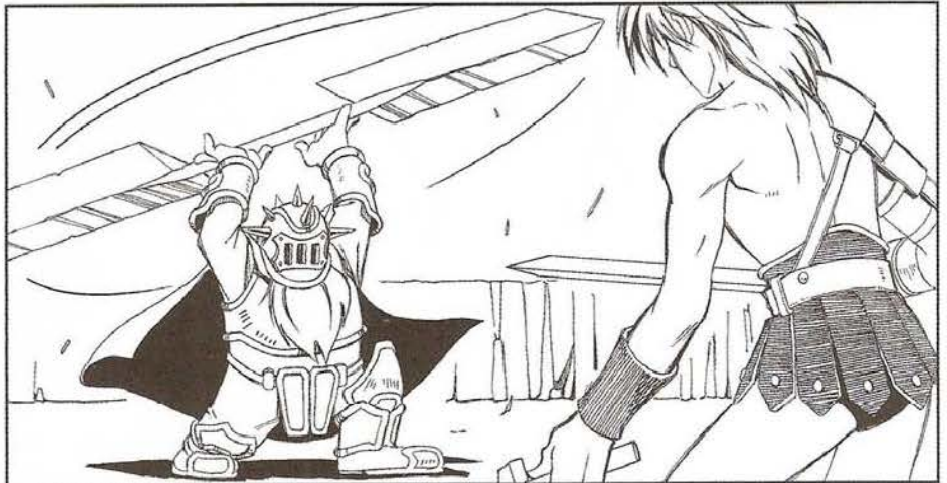
—Loriane

Com seu treinamento supervisionado por Loriane, além de combates preliminares, Sandro consegue alguns níveis na classe de prestígio Gladiador Imperial. Ele agora confia mais ainda em habilidade de fintar em combate (ganhando várias graduações em Blefar, que agora é para ele uma perícia de classe):

Sandro: Humano; Guerreiro 6/Gladiador Imperial 3; ND 9; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 9d10+18, PVs 83; Inic +8; Desloc. 9 m; CA 16 (+4 Des, +2 Car); Ataques: Corpo a corpo: +12/+7 base (dano pela arma +3), à Distância: +13/+8 (dano pela arma); Qualidades Especiais: Acuidade com Arma, Autoconfiança, Evasão, Finta, Torcida; Fort +8, Ref +11, Von +2; For 16, Des 19, Cons 15, Int 10, Sab 09, Car 15; **Perícias:** Acrobacia +10, Atuação +6, Blefar +11, Cavalgar +5, Esconder-se +6, Observar +1, Ouvir + 1, Saltar +8; **Talentos:** Aventureiro Nato (regional: Deheon), Foco em Arma (Kailash), Foco em Perícia (Blefar), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Torcida, Usar Arma Exótica (Kailash).

Equipamento: roupas vistosas de gladiador (que não fornecem nenhuma proteção e nenhuma penalidade) e armas vistosas de gladiador (dano apenas por contusão).

Acuidade com Arma (Ext): esta habilidade funciona exatamente como talento de mesmo nome, mas aplicada apenas à espada curta, tridente e rede.

Autoconfiança (Ext): Sandro pode somar seu modificador de Carisma à sua CA (já incluído).

Finta (Ext): Sandro recebe um bônus de competência de +1 em testes de Blefar para fintar em combate.

Torcida (Ext): essa habilidade aumenta para +2 o bônus concedido pelo talento Torcida na CA, jogadas de ataque e testes de resistência.

Devitorimm, Gladiador Anão

"Não sei empunhar uma arma?! Eu mostro a você!"

—Devitorimm

Os anões são conhecidos como um povo guerreiro, aguerrido... e extremamente teimoso! A união de todas estas características fez com que Devitorimm, um devotado e veterano ferreiro, pai de família e dono de um conceituado estabelecimento no reino anão de Doherimm, fosse parar entre os gladiadores da Arena Imperial de Valkaria.

Como toda séria desavença entre anões, tudo começou com uma discussão amigável. Em visita ao primo Devitorimm, o renomado comerciante de armas Arhindorumm comentou de modo divertido: apesar do ferreiro ser capaz de forjar armas poderosas, apreciadas em vários dos reinos exteriores, jamais seria capaz de empunhar qualquer uma delas com o mínimo de competência, já que jamais havia recebido o devido treinamento.

Devitorimm ficou indignado, vermelho de raiva. Onde se vira dizer um disparate desses?! Ainda mais para um parente! Todos sabiam que um anão incapaz de empunhar uma arma não merecia sequer botar os pés em Doherimm!

Sem querer desobedecer às leis do reino — que proíbem conflitos entre familiares —, mas ainda assim disposto a lavar sua honra, Devitorimm deixou o filho mais velho tomando conta dos negócios e partiu para o Reinado. Seu objetivo era seguir até a Arena Imperial de Valkaria para desafiar todo e qualquer guerreiro de toda e qualquer raça. Assim poderia provar não apenas que merecia ostentar a longa barba em seu rosto, como também deixar claro a todos os habitantes da superfície a superioridade dos anões.

Sentindo-se responsável pelo ato tresloucado do primo, Arhindorumm acompanhou-o até Valkaria e hoje trabalha como seu empresário (embora tente todos os dias convencê-lo a voltar para o conforto de Doherimm).

Devitorimm: Anão; Especialista 8/Guerreiro 2; ND 9; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 8d6+24 e 2d10+6, PVs 70; Inic +1; Desloc. 4,5 m; CA 19 (+1 Des, +8 Armadura de Batalha); Ataques: Corpo a corpo: +8/+8/+3 espada de duas lâminas obra-prima (dano 1d8+4/1d8+3/1d8+3); Fort +8, Ref +3, Von +6; For 17, Des 12, Cons 17, Int 13, Sab 11, Car 9; **Perícias*:** Avaliação +3, Escalar –1 (+4), Ofícios (armeiro) +14, Saltar –1 (+4), Profissão (construir armaduras) +15, Profissão (ferreiro) +15, Profissão (armeiro) +17, Cavalgar +4; **Talentos:** Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma: espada de duas lâminas, Foco em Perícia: Profissão (armeiro), Usar Arma Exótica: espada de duas lâminas, Vitalidade. * Os valores entre parênteses não incluem a penalidade por armadura.

Equipamento: espada de lâmina dupla obra-prima, armadura de batalha obra-prima.

Parte 16 • Amizades e Inimizades

Um novo sonho. Lisandra novamente se vê diante de paisagens desoladas, repletas de devastação e morte. Ela é confortada pelo Paladino — mas, antes de entender porquê, ela o mata. Contudo, em vez de terminar em prantos, este sonho acaba com uma canção feliz de Niele. É sinal de que a amizade da elfa está, aos poucos, se tornando importante para Lisandra.

De fato, Lisandra passa a considerar Niele uma pessoa querida e pergunta: "Por que você odeia o Paladino? Ele combate o mal! Para odiá-lo, você teria que ser maligna! E você não é maligna!" Mas a elfa muda de assunto sem responder. Ela tem muita dificuldade em falar sobre um incidente ocorrido com o Paladino há alguns anos.

Na Arena, após passar por algumas lutas classificatórias, Sandro enfrenta Haramaki. Não é uma vitória difícil, levando em conta que o samurai insano faz questão de recitar todos os seus títulos até ser atacado...

Enquanto Sandro parece cada vez mais talentoso em combates de arena, Tork enfrenta problemas para se adaptar a esse meio. Ele é proibido pelos regulamentos de usar seu machado mágico, e prefere não recorrer a armas falsas. Sua primeira vitória, assim como as seguintes, são conquistadas puramente com seu gás de troglodita. Nesse instante Sandro reconhece o trog que costumava criar caso na Estalagem do Macaco.

Em Vectora, após receber de Vectorius permissão para ficar com o Rubi encontrado na cidade, Niele e Lisandra estão prontas para partir. A maga elfa decide não empregar *Teletransporte* desta vez; ela quer algum tempo de convivência com Lisandra, quer ajudá-la a superar o encanto recém-descoberto, esperando que uma amizade sincera seja bem-sucedida onde a magia falhou. Vectorius cede às amigas o melhor grifo de sua cavalaria, e as duas seguem para Malpetrim — deixando de testemunhar uma conversa tensa entre Vec e Arsenal, sugerindo que o arquimago estava sendo coagido pelo clérigo da guerra a não revelar certos segredos para Lisandra.

Em Malpetrim, atormentada pela culpa, Petra decide abandonar a Estalagem do Macaco e seguir viagem para Valkaria, na tentativa de encontrar Tork e pedir desculpas por seu comportamento. Sem perceber, ela é seguida por Tarso.

Haramaki, Samurai de Tamu-ra

"Você derrotou Devitorimm! Ele era bom, mas eu sou superior!"

— Haramaki

Além de ser um honorável samurai vindo da distante ilha de Tamu-ra, hoje devastada pela terrível Tormenta, Haramaki é também o Senhor da Armadura de Prata, Portador da Sagrada Katana, Guerreiro da Primeira Tradição Samurai, Aluno Primeiro do Templo da Montanha Invencível, Obediente ao Código do Bushido, Estudioso da Arte Secreta do Imperador Dragão, Defensor do Palácio Eterno de Tekametsu, Servo de Lin-Wu o Samurai de Sangue, Décima Oitava Geração do Clã do Leão Dourado, Alma-Anciã das Sete Luzes da Estrela Ultra, Vice-Campeão do Kombate Mortal de Tsung-Shang, Mestre no Estilo do Tigre Raivo-

so, Especialista no Golpe da Espada Dançarina, Expert na Técnica do Macaco Louco, Terceiro Desafiante da Garça Verde, e Décimo Oitavo Zelador dos Jardins de Kasumi, entre outros títulos que ele próprio não se cansa de citar.

Após perder seu Mestre durante a chegada da Tormenta e testemunhar o ataque dos demônios à sua terra natal, Haramaki teve o mesmo destino de quase todos que sobreviveram ao massacre — ele ficou louco. Passou a sofrer de sérios distúrbios mentais e demorou anos para se recuperar (embora muitos acreditem que ele jamais se recuperou). Hoje em dia ele acredita que seu destino é destruir a Tormenta e retomar, sozinho, o Império de Jade. Lutar na Arena Imperial foi o modo que ele encontrou para aperfeiçoar suas habilidades de combate e se preparar para o dia em que finalmente enfrentará seu destino.

Haramaki é um ronin, pois seu mestre morreu durante o ataque da Tormenta a Tamu-ra. Veja, no Apêndice, mais detalhes sobre a classe de prestígio Samurai de Tamu-ra.

Haramaki: Humano; Guerreiro 2/Samurai de Tamu-ra 4; ND 6; Tend. Leal e Neutro; DVs 7d10+14, PVs 63; Inic –1; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 peitoral de aço obra-prima); Ataques: Corpo a corpo: katana +10/+5 (dano 1d10+3); Ataques Especiais: Grito de Kiai; Qualidades Especiais: Coragem do Samurai; Fort +9, Ref +5, Von +8; For 14, Des 16, Cons 14, Int 14, Sab 13, Car 13; **Perícias*:** Cavalgar +11, Diplomacia +9, Escalar +5 (+2), Intimidar +7, Observar +5, Ouvir +3, Saltar +7 (+4), Sentir Motivação +5; **Talentos:** Ataque Poderoso, Combate Montado, Foco em Arma: Katana, Foco em Perícia: Intimidar, Tolerância, Vontade de Ferro. * O valor entre parênteses inclui a penalidade por armadura.

Equipamento: espada katana (empunhada com as duas mãos; equivalente a uma espada bastarda obra-prima), armadura equivalente a um peitoral de aço obra-prima. Na arena, Haramaki usa uma katana sem fio (dano por contusão).

Coragem do Samurai: Haramaki recebe um bônus de +4 em testes de Vontade contra magias e efeitos mágicos que causem medo.

Grito de Kiai (Ext): uma vez por dia, Haramaki pode usar o grito de kiai (Força +4) por uma rodada.

Iniciativa Piorada (Ext): por seu hábito insano de recitar títulos antes de iniciar uma luta, Haramaki sofre um redutor de –4 em sua iniciativa. Ele pode eventualmente cancelar esse redutor se adquirir o talento Iniciativa Aprimorada (indicando que ficou um pouco menos louco...).

Grifo de Allihanna

"Você é lindo! Vamos ser amigos? Irmãos?"

— Lisandra

Grifos são animais com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. São provavelmente as criaturas mais majestosas e rápidas que existem, superando até os dragões.

Em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém de 1d6 fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os Guardas da Cidade de Triunphus, que usam montarias voadoras para enfrentar o monstro Moóck. Vectora, sendo uma cidade voadora, também conta com uma cavalaria de grifos.

Um grifo domesticado e bem cuidado será sempre fiel a seu tratador. Existe apenas uma dificuldade em lidar com eles: grifos ADORAM carne de cavalo, seu prato favorito. Quando encontra um cavalo, o grifo irá atacá-lo sem pestanejar. Para evitar isso, o tratador precisar obter um sucesso de Adestrar Animais (CD 20) durante cada rodada em que o grifo estiver próximo de um cavalo (contato visual). Curiosamente, grifos não têm apetite por criaturas apenas parcialmente eqüinas, como centauros.

Vectorius cedeu como montaria a Lisandra o melhor grifo de sua cavalaria aérea — um exemplar avançado, maior e mais inteligente que o grifo comum. Animais assim são encontrados facilmente apenas no Plano de Allihanna, sendo uma raridade em Arton.

Grifo de Allihanna: Besta Enorme; ND 8; Tend. Neutro; DVs 16d10+80, PVs 168; Inic +6; Desloc. 9m., vôo 24m (médio); CA 17 (–2 tamanho, +2 Des, +9 natural); Ataques: Corpo a corpo: +17 mordida (dano 2d8+8), +15 garra x2 (dano 1d6+6 cada); Ataques Especiais: Bote, Rasgar 1d8+4; Qualidades Especiais: Faro; Fort +16, Ref +13, Von +8; For 26, Des 15, Cons 20, Int 8, Sab 13, Car 10; **Perícias*:** Observar +11, Ouvir +8, Saltar +12, Sobrevivência +7; **Talentos:** Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro. * Durante o dia, o Grifo de Allihanna recebe um bônus racial de +4 em testes de Observar.

Rasgar (Ext): esta habilidade funciona como descrito no *Livro dos Monstros* (pág. 121), com a diferença que o bônus de ataque corpo-a-corpo é +17, e o dano causado é 1d8+4 para cada ataque.

Parte 17 • A Rainha e o Paladino

Lisandra e Niele chegam rapidamente à Estalagem do Macaco, onde descobrem que Tork de fato esteve ali procurando pela maga elfa — mas já havia sido curado por Vladislav e partido para Valkaria. As duas também partem, mas não antes que uma magia de Niele faça crescer uma floresta dentro da estalagem...

No Torneio de Gladiadores, Tork continua vencendo luta após luta com seu gás de troglodita, sem aplicar um golpe sequer — e provocando a ira da platéia. Na verdade, ele mostra sinais de que está envergonhado por ter agido como um animal selvagem diante de Petra, o que é mais uma razão para vencer sem lutar. Preocupada em ver seu pupilo Sandro enfrentar um "monstro trapaceiro", Loriane consegue para ele um elmo fechado que oferecerá alguma proteção contra o mau-cheiro.

Ao norte de Malpetrim, após atravessar o reino de Petrynia, o Paladino chega às Montanhas Uivantes. Ele ruma para uma caverna gelada no interior do reino, onde sopram ventos que certamente matariam simples mortais. Ali ele encontra Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos. Embora estejam se vendo pela primeira vez, a Senhora das Uivantes parece conhecer os atos recentes do Paladino — pois esteve acompanhando seus movimentos através de magias divinatórias como *Observação Aprimorada*.

O Paladino não revela ainda seus planos para Beluhga, mas insiste que ela deve acompanhá-lo em sua jornada. Inicialmente ela se recusa, pois sua presença torna as Uivantes geladas, e sua partida poderia alterar o clima local e provocar graves danos ambientais. Além disso, sua permanência ali foi ordenada pelo próprio deus Khalmyr, alguém que ela não ousa desobedecer. No entanto, o Paladino rompe a corrente e mostra que não está fazendo um pedido, e sim uma ordem. Chocada, Beluhga percebe que o Paladino não tem mais respeito pelos deuses, e decide não enfrentá-lo — pois, embora não seja covarde, ela também não é tola.

(Neste ponto da história, Beluhga tem um Nível de Desafio superior ao Paladino — 26 e 20, respectivamente. Mesmo assim, ela acredita que não pode vencê-lo, pois a maior parte de seus ataques e magias são baseados em frio, ao qual o Paladino é imune. Além disso, Beluhga não sabe que é imune ao poder de Retribuição.)

Em algum ponto próximo de Valkaria, Nekapeth coloca em ação uma nova fase de seu plano para transformar Lisandra naquilo que ela deve ser. Ele faz contato com o notório assassino de elfos conhecido como o Camaleão.

As Montanhas Uivantes

"Acha que posso simplesmente ir embora? Olhe à sua volta! Este lugar gelado não existe por obra na natureza!"

— Beluhga

O continente artoniano é vasto. Em sua extensão ocorre grande variação climática — desde o calor sufocante do Deserto da Perdição, capaz de transformar a areia em vidro em certas regiões, até o clima mais temperado de Lamnor.

Mas as regiões glaciais, dominadas pelo gelo, são uma curiosidade. O Pólo Sul deste mundo está muito abaixo do continente, além do oceano, e até agora desconhecido; e o Pólo Norte fica em região inexplorada, além do rigoroso Deserto da Perdição, que ninguém jamais conseguiu atravessar. O clima frio na ilha de Tamu-ra, no extremo nordeste de Arton (e hoje dominada pela Tormenta), sugere que um norte gelado exista. Mas até agora não há provas disso.

Existe, contudo, um lugar gelado em Arton. Nem ao norte, nem ao sul — mas em pleno território do Reinado, perto de cidades famosas como Malpetrim, e Gorendill. Uma região montanhosa onde sopre um vento inclemente, onde gelo e neve revestem rochedos, planícies e desfiladeiros. São as Montanhas Uivantes.

As Uivantes permanecem geladas durante o ano todo, indiferente às quatro estações. A temperatura cai vários graus abaixo de zero, a água congela a céu aberto e o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em questão de minutos.

Por muito tempo os estudiosos de Arton tentaram achar explicações para esse fenômeno, tecendo as mais variadas teorias. Uma delas diz que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo adormecido, que está se preparando para invadir todas as vilas e aldeias da região. Outras histórias envolvem complicadas explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológicas das montanhas (essa última não reúne muitos adeptos). Temos ainda a teoria de que as Uivantes teriam sido alvo de uma magia mal-realizada, ou então foram congeladas pelos deuses para aprisionar uma criatura maléfica no gelo. A verdade, contudo, tem ligação com outra lenda de Arton — os dragões-reis.

Entre os dragões brancos, o dragão-rei é na verdade uma rainha chamada Beluhga. Há milhares de anos ela foi condenada por Khalmyr, o Deus da Justiça, a permanecer em uma certa cordilheira de montanhas. Tamanho era o poder de Beluhga que sua presença prolongada afetou o clima local, fazendo cair a temperatura e resultando nas Montanhas Uivantes que conhecemos hoje.

Beluhga é adorada como deusa por bárbaros e esquimós que suportam o terrível clima das Uivantes. Como recompensa por sua devoção, ela concede poder mágico aos clérigos e xamãs locais para ajudar seus povos na luta pela sobrevivência.

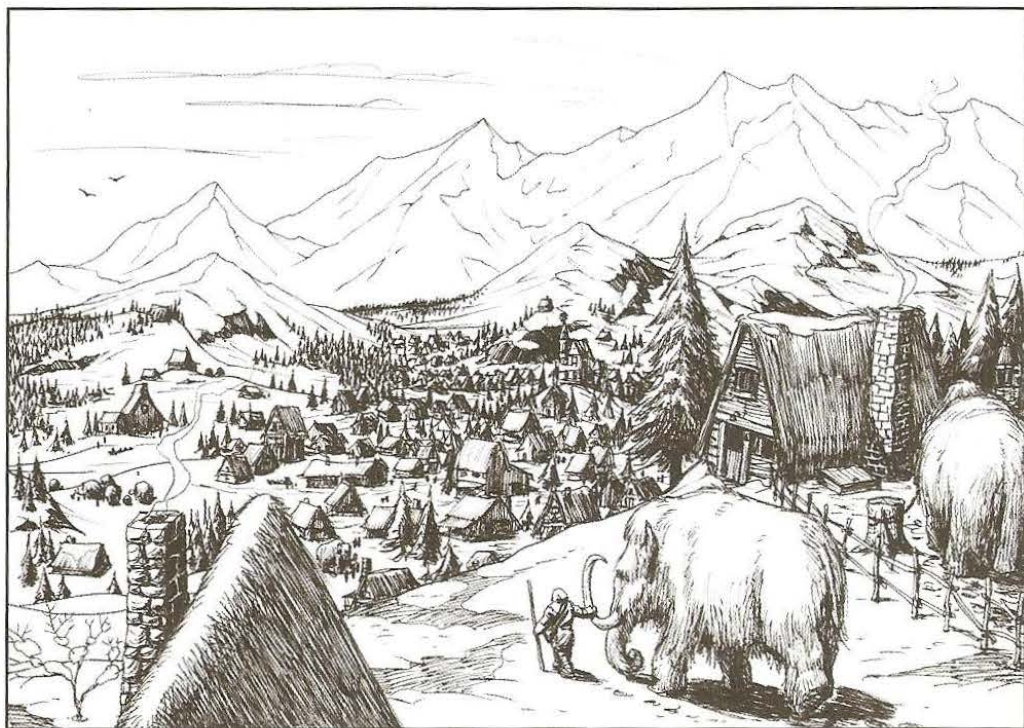
Não apenas humanos vivem nas Uivantes: o longo tempo em que Beluhga esteve ali permitiu às criaturas nativas se adaptar ao novo ambiente. Hoje o lugar é habitado por animais e monstros que não poderiam mais viver em nenhum outro lugar de Arton: leopardos das neves, ursos-brancos, cavalos glaciais...uma grande variedade de criaturas. Todas bem adaptadas ao frio.

Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos

"Brrrr! Está ficando FRIO aqui!"

—Leon

Muitas histórias e teorias sobre a causa do frio nas Montanhas Uivantes têm intrigado os estudiosos. Elas falam desde um gigantesco demônio do gelo adormecido, até teorias complicadas sobre correntes de ar. Nenhuma dessas histórias é verdadeira. A única verdade é que Beluhga, a Rainha dos Dragões do Gelo, vive ali.

Beluhga é um dos dragões-reis, um grupo que reúne os seis dragões mais poderosos de Arton. Existe um para cada Caminho Elemental da Magia: vermelhos (Fogo), marinhos (Água), verdes (Terra), azuis (Ar), negros (Trevas) e brancos

(Luz). Estes últimos, os dragões brancos, são também conhecidos como os dragões do gelo. Beluhga é a mais antiga entre eles. A Senhora das Montanhas Uivantes é venerada como uma deusa pelo povo que escolheu fazer daquele lugar gelado seu lar.

Embora isso seja difícil de notar, na verdade Beluhga tem bom coração. Ela é a Rainha dos Dragões Brancos, que representam o Caminho Elemental da Luz — ou seja, tudo que é ligado à nobreza, pureza, justiça e bondade. Por outro lado, ela também mostra o imenso orgulho e arrogância dos dragões, sendo totalmente incapaz de aceitar humanos ou semi-humanos como seus iguais. Ela aprecia a adoração que recebe de seu povo, retribuindo-a com profundo amor. Mas não aceita, em hipótese alguma, ser desafiada.

Parte 18 • O Ladrão e o Troglodita

Já distante de Malpetrim, Petra começa a achar que fazer uma viagem tão longa sozinha pode não ter sido boa idéia — especialmente quando é abordada por dois assaltantes gnolls. Ao contrário da maioria dos monstros, estes humanóides não matam suas vítimas (nem tanto por bondade, e sim por medo de atrair heróis...), portanto apenas tomam de Petra seus suprimentos. Infelizmente, ao provar seu "lanchinho para viagem", os monstros se revoltam e decidem que Petra é uma refeição muito melhor! Mas, durante a perseguição, Tarso surge no caminho e dizima os gnolls, mostrando que é muito mais poderoso do que parece. Sem perceber o fato, Petra segue viagem agora acompanhada pelo pequeno esqueleto.

Como planejado por Niele, ela e Lisandra se tornam mais amigas durante a viagem. Durante uma pausa para acampar, a elfa tenta um truque ousado para aproximar a druida de Sandro e fazê-la esquecer o Paladino: com uma magia de *Imagem Persistente*, produz uma cópia ilusória de Sandro (ainda que um pouco mais atrevida que o original...) para mexer com os sentimentos de Lisandra.

Na Arena Imperial, começa o combate final entre Sandro e Tork — sendo que este, embora já conheça o jovem, inicialmente não o reconhece por causa do elmo. A proteção de Sandro acaba se mostrando inútil, pois Tork precisa de 24 horas para expelir uma nova carga de gás e, uma vez que o intervalo entre as lutas se torna mais curto perto das finais, não se passou tempo suficiente. Mesmo assim, Tork prefere não usar garras e presas (que certamente matariam seu adversário) e opta por ataques desarmados (1d3+6 por contusão). No fim, após uma série de manobras inusitadas que as regras de *D&D* certamente não cobrem (como arremessar a apresentadora contra o adversário...), Sandro acaba sendo o vitorioso. Nesse momento ele é observado por Arkam Braço-Metálico e um de seus informantes.

No entanto, em meio às comemorações, Tork acaba descobrindo que o Rubi da Virtude oferecido como prêmio havia sido substituído por uma maçã...

Assaltantes Gnolls

"Fica calma, mina! A gente não mata, não! Só rouba!"

— Um gnoll com curtíssima expectativa de vida

A raça dos gnolls é composta por humanóides de grande estatura (em geral quase 2m de altura) que parecem meio humanos, meio hienas. Eles vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos e deixam que vão embora.

Os gnolls usam lanças rústicas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem

numérica para vencer. São encontrados mais freqüentemente na Grande Savana, mas também atacam nas regiões mais desabitadas do Reinado — especialmente junto às estradas.

Uma coisa curiosa sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando. Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll que já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada "maligna" e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Gnoll: Humanóide Médio (gnoll); ND 1; Tend. Caótico e Maligno; DVs 2d8+2, PVs 11; Inic +0; Desloc. 9m.; CA 12 (+1 natural. +1 Des); Ataques: Corpo a corpo: +3 lança curta (dano 1d6+4), à Distância: +2 lança curta (dano 1d6+3); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +4, Ref +0, Von +0; For 15, Des 12, Cons 13, Int 8, Sab 11, Car 8; **Perícias:** Observar +3, Ouvir +3; **Talentos:** Corrida.

Equipamento: gnolls do Reinado costumam carregar 1d6 lanças curtas consigo. Alguns indivíduos melhor equipados usam gibão de peles (sua CA aumenta para 15) e clavas.

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

"Ei, você é o Arkam! Você matou o Krusk! O Krusk era um orc legal! Vou vingar o Krusk!"

— Frase típica de quase qualquer orc ao encontrar Arkam

Arkam Braço-Metálico é um dos nomes mais conhecidos pelos aventureiros de Arton. Comandante do Protetorado do Reino, os aventureiros de elite da Coroa de Deheon, ele teve o braço direito arrancado em uma batalha terrível — e mais tarde substituído por um braço mágico de armadura, muito mais forte e rápido que um membro natural. Manejando uma poderosa maça mágica, o artefato torna Arkam quase invencível em batalha.

Apesar de sua boa fama, habilidade em combate e companheiros extraordinários, o Guerreiro do Braço Metálico não consegue livrar-se de uma maldição: certa vez, em uma missão de rotina, matou um orc chamado Krusk. Infelizmente, a criatura não apenas tinha uma grande família, como este é também um nome muitíssimo comum entre os orcs. Como resultado, Arkam é importunado dia e noite por parentes vingativos do tal Krusk.

Após testemunhar o desempenho de Sandro e Tork na Arena Imperial, Arkam decidiu contratá-los para investigar rumores sobre cultistas de Sszzaas em um templo abandonado. Tais rumores na verdade chegaram ao Protetorado por influência do próprio Deus da Traição, que nos últimos tempos tem atuado disfarçado bem próximo de Arkam.

Parte 19 • Traição

Os elfos de Arton têm uma história trágica. Arrogantes, recusaram qualquer contato com os reinos humanos — um erro grave, uma vez que mais tarde seriam atacados pela Aliança Negra dos Goblinóides. A nação élfica de Lenórienn foi destruída, e toda a raça élfica passaria a ser nômade, vagando sem destino pelo mundo. A partir de então elfos e humanos viveriam mais próximos, o que inevitavelmente provocaria o surgimento de meio-elfos. Um deles, Lucas Moldvay, foi fruto de uma união forçada — e, além disso, teve sua mãe humana assassinada por elfos. Assim ele se tornaria o Camaleão, um assassino especializado em disfarces e obcecado em acabar com toda a raça élfica. Não foi difícil para Nekapeth, portanto, persuadi-lo a encontrar e matar uma certa maga elfa...

Na Arena Imperial, as suspeitas sobre o desaparecimento do Rubi recaem sobre Sandro, uma vez que ele nunca fez questão de esconder o quanto precisava da gema, seu desejo de ser um grande ladrão... e o fato de que até então não havia revelado ainda seu sobrenome Galtran, pertencente ao maior ladrão do Reinado! Perseguido por Tork e pelos demais gladiadores, ele é conduzido para uma passagem secreta por Loriane — pois ela descobriu o Rubi com a verdadeira culpada, Anne. Descobrindo que Anne tem razões pessoais (e tristes) para não confiar em ninguém, Loriane decide não entregá-la às autoridades e permite a fuga dos dois, através de um dos muitos túneis secretos existentes sob a arena.

prática da magia graças a livros roubados de seu pai adotivo. Seus talentos combinados de ladrão e mago tornavam-no quase infalível. Acabou se especializando no roubo de itens mágicos. Alguns ele vendia, outros adicionava a seu próprio arsenal pessoal. Por usar meios mágicos para disfarçar sua verdadeira aparência, passou a ser conhecido como "o Camaleão".

Lucas passou a vagar pelo continente artoniano trabalhando como assassino para quem pudesse pagar. Ele é obsessivo e, mesmo quando disfarçado, mostra um ar extremamente arrogante. Sofre de excesso de confiança e jamais recusa um desafio. Em geral ele mata apenas quando pago para isso — exceto no caso de elfos. Ele esteve envolvido em alguns dos maiores crimes cometidos em Arton, como o roubo da espada Rumnamm e o recente assassinato de Niele.

Dificilmente Lucas repete uma mesma identidade. Mesmo o nome utilizado neste documento pode não ser verdadeiro. Seus itens e poderes mágicos tornam-no capaz de mudar de cor, altura, raça, peso e até sexo. Praticamente ninguém conhece seu rosto.

As seguintes estatísticas para Lucas Moldvay substituem aquelas vistas em **Tormenta D20:**

Lucas Moldvay, o Camaleão: Meio-Elfo; Ladino 5/Assassino 7; ND 12; Tend. Caótico e Maligno; DVs 12d6+24, PVs 72; Inic +7; Desloc. 9 m; CA 19 (+3 Des, +6 *braçadeiras*); Ataques: Corpo a corpo: +10/+5; à Distância +11/+6; (dano de acordo com a arma), Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+7d6), Ataque Mortal, Magias; Qualidades Especiais: Evasão, Esquiva

Agora bem próximas de Valkaria, as amigas Lisandra e Niele fazem uma última pausa para acampar. A elfa percebe que seu "Sandro ilusório" está de fato conseguindo um lugar especial no coração de Lisandra — quando, de repente, as duas recebem a visita de alguém que parece ser o verdadeiro Sandro. É um erro fatal para Niele, pois na verdade trata-se do Camaleão, disfarçado com uma magia *Alterar-se*. Ele consegue se aproximar de Niele o bastante para um Ataque Furtivo, fulminando a elfa. E também despertando a fúria de Lisandra.

Perto de Valkaria, nas Montanhas Teldiskan, Beluhga e o Paladino encontram uma cabana isolada. Em seu interior, troféus diversos e outras lembranças de uma carreira como aventureiro. No terreno logo atrás, um homem chora sobre o túmulo da esposa. É Leon Galtran, pai de Sandro e antigo parceiro do Paladino.

O Camaleão

"Mesmo a mais poderosa espada mágica é inútil quando você não sabe quem é amigo ou inimigo!"

— Lucas Moldvay, o Camaleão

Muitos aventureiros espalharam sua fama através das eras, mas poucos deixaram uma trilha de sangue e morte tão grande quanto Lucas Moldvay. Conhecido publicamente como "o Camaleão", seu nome inspira medo e apreensão onde quer que seja dito. Muitos consideram Lucas o assassino mercenário mais cruel e competente de Arton.

Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, um guerreiro violentou uma mulher humana. Mais tarde, após o fracasso da revolta, o elfo jamais voltou a ser visto. Lucas foi criado pela mãe e pelo pai adotivo, um mago, de quem recebeu seus primeiros conhecimentos sobre magia. Somente após a morte da mãe, Moldvay veio a conhecer sua verdadeira origem; sentindo-se inconformado por ser fruto de um ato brutal cometido por seu pai, iniciou então sua trajetória negra nos caminhos da vingança, aperfeiçoando-se na

Quando a caravana vinda de Lamnor começou sua colonização do Reinado a partir da estátua de Valkaria, não demorou até que fizessem contato com um reino gigantesco já existente no território, ocupando a maior parte das terras subterrâneas: era Doherimm, o Reino dos Anões. Mesmo reservados, e jamais permitindo visitantes em seu reino, os anões decidiram ter relações comerciais com os humanos e fazer parte de seu assim chamado "Reinado". Como parte das comemorações dessa aliança, alguns dos maiores mestres de Doherimm ajudaram a construir a Arena Imperial de Valkaria.

Anões, entretanto, são desconfiados por natureza — e esse traço de personalidade aparece também em sua arquitetura. Como resultado, a Arena está repleta de passagens, túneis e câmaras secretas. Muitas foram eventualmente descobertas pelos humanos e agora são usadas como aposentos comuns. Outras são conhecidas apenas por alguns poucos habitantes da Arena (como Loriane), e outras até hoje permanecem ocultas de todos.

Sobrenatural (bônus da Des na CA, não pode ser flanqueado, +1 contra armadilhas), Resistência contra venenos (+3), Magias; Fort +5, Ref +12, Von +3; For 14, Des 17, Cons 15, Int 15, Sab 11, Car 14; **Perícias:** Arte da Fuga +13, Blefar +19, Disfarce +19, Esconder-se +18 (+33), Furtividade +18, Observar +9, Obter Informação +6, Ouvir +7, Procurar +7, Usar Instrumento Mágico +6; **Talentos:** Esquiva, Foco em Perícia: Blefar (regional), Foco em Perícia: Disfarce, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Tiro Certeiro.

Magias de Assassino por dia: 3 de 1º nível, 2 de 2º nível e 1 de 3º nível.

Equipamento: o Camaleão possui dois itens mágicos notórios, um *Chapéu do Disfarce* e um *Anel do Camaleão* (o valor entre parênteses considera o bônus do anel). Ele ainda possui um par de *Braçadeiras da Armadura +6*, um *Anel de Escudo Mental*, um *Manto do Deslocamento Maior*, e uma *Mochila de Carga* (tipo 4).

Ataque Mortal: a dificuldade do teste de Fortitude para resistir ao Ataque Mortal do Camaleão é 19. Mesmo vítimas que obtenham um teste bem-sucedido sofrem um ataque furtivo normal (que causa +7d6 pontos de dano).

As Passagens da Arena Imperial

"Uma passagem para Doherimm?! Sob a Arena Imperial?! Diga uma bobagem dessas outra vez e, juro por minha barba, vou colocar sua cabeça em minha bigorna e bater até que Khalmyr mande parar!"

— Devitorimm

Algumas passagens levam a uma rede de cavernas e túneis naturais, descobertos pelos anões durante a construção da Arena, mas nunca revelados aos humanos. Muitos levam a pontos diversos da cidade, incluindo os esgotos e os túneis sob a Favela dos Goblins. E alguns são habitados por criaturas bastante perigosas, do tipo que não se imagina existir sob a maior metrópole humana do mundo...

Existe a suspeita de que os túneis sob a Arena possam levar a Doherimm — mesmo sendo muitíssimo improvável que os anões tivessem deixado uma passagem aberta para seu lar em plena capital do Reinado. Caso seja verdade, a passagem com certeza abriga armadilhas e monstros que se tornam cada vez mais perigosos à medida que se aproxima do reino anão.

Montanhas Teldiskan

"Vamos falar com Vlad! Ele tem uma cabana nas montanhas Teldiskan!"

— Luigi

Embora estas montanhas sejam parte da mesma formação que reúne as Montanhas Uivantes, elas ficam dentro do território de Deheon, ocupando grande parte do território noroeste. O clima aqui não chega a ser tão rigoroso, e muitas pequenas aldeias podem ser encontradas ao longo de suas encostas. Uma vez que o terreno é ruim para o plantio, a economia local costuma ser baseada na criação de cabras, carneiros e outros animais montanheses.

As montanhas têm esse nome porque dizem ser ali o lar de Teldiskan, o Gigante Máximo (Titã, NB). Ele é também uma divindade menor do clima. Numerosos xamãs de Teldiskan usam seu poder de prever o clima para ajudar os pastores.

A ocorrência de monstros e criaturas perigosas nas montanhas é pequena — dizem que pela própria presença do gigante, que mantém as feras afastadas. No entanto, as montanhas servem de esconderijo para bandidos que atacam aldeias ou viajantes.

Vladislav, que tem propriedades por todo o Reinado, mantém aqui uma pequena cabana que teria abrigado Leon Galtran e sua família durante a caçada promovida por Sckhar. O artifício deu certo... por algum tempo. O túmulo de Karin, esposa de Leon, pode ser encontrado logo atrás da cabana.

Parte 20 • Duas Perdas

À beira da morte, Niele se recorda de seu passado amargo, a época em que foi expulsa de Lenórienn. Ela teria sido responsável por colocar em perigo a princesa Tanya, sua prima, facilitando seu rapto pelos bugbears e assim iniciando a série de eventos que resultaria na formação da Aliança Negra. Mesmo seu breve encontro com Razlen Greenleaf, o sumo-sacerdote de Allihanna, não serviu para confortá-la.

Ainda chocada com o ataque covarde de "Sandro", Lisandra tenta entender o que está acontecendo — mas o Camaleão, seguindo ordens de Nekapeth, faz apenas confundi-la mais. Seu plano é evitar que surja um amor verdadeiro entre a druida e o ladrão, mantendo assim o *Encanto do Amor Ausente* e tornando a dríade cada vez mais obcecada em restaurar e destruir o Paladino. Niele ainda está viva (reduzida a menos de 0 Pontos de Vida, e não estabilizada): inicialmente Lisandra prefere tentar socorrê-la a enfrentar o falso Sandro. No entanto, para provocá-la e evitar que faça isso, o assassino exibe um novo Rubi da Virtude.

Em Valkaria, Sandro e Anne percorrem os túneis sob a Arena Imperial. Eles são encontrados por Tork, o único entre os perseguidores que havia notado a passagem secreta por onde fugiram. Enquanto o troglodita tem uma "conversinha amistosa" com Sandro, os três são surpreendidos por quatro trolls.

Lisandra se descontrola. Pela primeira vez ela invoca suas Gavinhas, manifestando tentáculos e mandíbulas a partir de seu próprio corpo. Sabendo que tem poucas chances contra a meio-dríade e seus poderes selvagens, o Camaleão foge. Ele se deixa perseguir por algum tempo — apenas o suficiente para garantir que a elfa não escapará com vida —, e então lança longe o Rubi para distrair Lisandra e sumir de vista (utilizações bem-sucedidas das perícias Blefar e Esconder-se).

Após apanhar a gema, Lisandra recupera o controle e volta correndo para junto da amiga, mas é tarde. Ela está morta. Nesse momento a druida percebe que estava sendo observada de perto por Allihanna, através do grifo — pois este era, na verdade, um animal sagrado da própria deusa. Lisandra deixou sua amiga morrer. Uma elfa, um ser da natureza. Neste instante, quando o grifo derrama uma lágrima e vai embora, Lisandra entende que foi abandonada por Allihanna. Perder sua melhor amiga e sua deusa no mesmo dia tornaria a dríade cada vez mais perturbada.

Distante dali, a xamã Odara parece perceber o quanto Allihanna sofre com a perda de uma filha; por outro lado, Arsenal se regozija quando sua filha cessa de servir à Mãe da Natureza para abraçar seu grandioso destino como guerreira.

Razlen Greenleaf, Sumo-Sacerdote de Allihanna

"As criaturas da floresta oferecem conforto ao coração atormentado!"

— Razlen Greenleaf

Dizem que o elfo druida Razlen Greenleaf tornou-se o sumo-sacerdote de Allihanna antes mesmo do término da Infinita Guerra com os hobgoblins em Lamnor.

Razlen era um elfo muito fiel às suas raízes. Admirava a beleza das artes e desfrutava da comunhão natural dos elfos com a vida selvagem. Ao contrário das cidades humanas, as cidades élficas se mesclam à natureza sem agredi-la. Assim era Lenórienn, com suas torres brilhantes emergindo entre as árvores.

Mas Razlen não suportava a arrogância que permeava cada habitante de Lenórienn. Especialmente naquela época, os elfos acreditavam ser a criação máxima dos deuses, superiores a todas as outras raças. Quando o Tratado de Lamnor foi assinado, proibindo as nações humanas de interferir em assuntos elficos, Razlen foi o único a se levantar contra o regente Khinlanas — ressaltando os perigos que tal medida poderia implicar em caso de necessidade. Prepotente, Khinlanas ignorou os alertas de Razlen, afirmando que "os elfos não precisam de ninguém". Anos depois ele pagaria o preço de sua confiança excessiva, bem como toda a população élfica.

Ouvindo os animais da floresta, Razlen foi o primeiro a saber sobre a unificação das tribos por Thwor Ironfist. Quando propôs que se tentasse anular o Tratado de Lamnor e pedir ajuda aos reinos humanos, Khinlanas e o resto do conselho gargalharam. Ora, como um estúpido bugbear poderia unificar todas as tribos goblinóides?! E pior ainda, como a gloriosa raça élfica poderia ser derrotada por tais bestas, após repelir seus ataques durante séculos?! Nem mesmo o ousado seqüestro da princesa Tanya, filha de Khinlanas, foi suficiente para mudar opinião do conselho.

Decepcionado, Razlen passou os dias seguintes refletindo na floresta. Ouviu dos animais que hobgoblins e bugbears estava agora unidos, formando o que chamavam de Aliança Negra. Quando soube que o ataque decisivo estava próximo, Razlen olhou a bela cidade de Lenórienn pela última vez, deixou cair uma lágrima furtiva e partiu para nunca mais voltar. Aquela seria uma lição de humildade que os outros elfos deveriam aprender sozinhos.

A mágoa de Razlen foi tamanha que ele abandonou Lamnor, rumando para Arton. Com o tempo ele se sentiu cada vez mais afastado da civilização, e cada vez mais próximo de Allihanna. Então, um dia, ele rumou para a Floresta do Espinheiro (uma grande área selvagem ao sul das montanhas Lannestull) e nunca mais foi visto.

Razlen tornou-se um eremita. Ainda vive em algum lugar da Floresta dos Espinhos, mas será encontrado apenas se assim desejar. A floresta e seus arredores passaram a ser conhecidos como o Reino Greenleaf; ninguém entra ou sai dali sem que Razlen saiba ou permita.

Embora dificilmente deixe Greenleaf, Razlen ainda preside os conclaves de druidas que se realizam ali, em uma grande clareira. Muitos candidatos ao título de druida costumam seguir para Greenleaf e caminhar sem destino pela floresta, esperando que o druida elfo os acolha como aprendizes. Não se sabe se isso dá resultado.

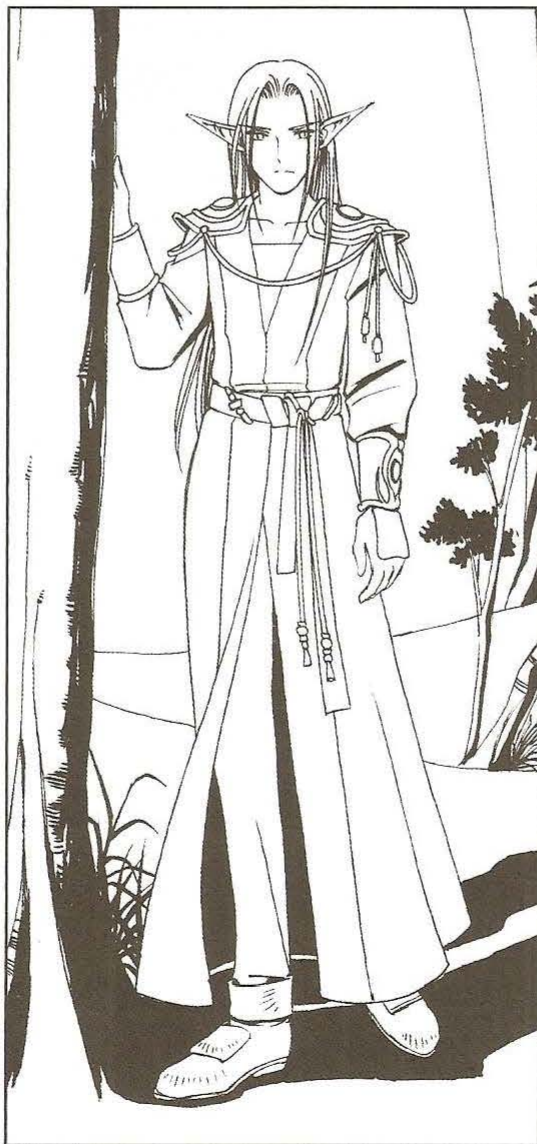
Embora Razlen não seja visto há muito tempo, muitos elfos sobreviventes de Lenórienn ainda se lembram de sua aparência: um elfo bem constituído, de longos cabelos verdes e olhar penetrante. Mesmo depois de tanto tempo, não é provável que sua aparência tenha mudado.

Razlen Greenleaf: Sumo-Sacerdote de Allihanna; Elfo; Druida 14; ND 18; Tend. Neutro e Bondoso; DVs 14d8+28, pvs 120; Inic +3; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 Amuleto); Ataques: Corpo a corpo:+11/+6, +14/+9 *Cimitarra Silvestre* (dano 2d6+4, 18-20, x2), a Distância +13/+9 (dano pela arma); Qualidades Especiais: Traços de Elfo, Habilidades de Sumo-Sacerdote, Magias, Senso da Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir a Tentação da Natureza, Forma Selvagem (6/dia, Grande, Miúda ou Atroz), Imunidade a Venenos, Mil Faces, RD 5/+5; Fort +13, Ref +9, Von +13; For 13, Des 17, Con 15, Int 16, Sab 18, Car 15; **Perícias:** Adestrar Animais +15, Concentração +10, Conhecimento (Natureza)+22, Cura +14, Diplomacia +10, Empatia com Animais +21, Identificar Magia +10, Observar +10, Obter Informação +3, Ouvir +10, Procurar +7, Sobrevivência +23; **Talentos:** Esquiva, Grande Fortitude, Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Médico Nato, Memória Racial, Voz de Allihanna. **Domínios:** Bem, Animais, Plantas e Cura.

Magias por dia: 6 de nível 0 (truques), 6 de 1º nível, 6 de 2º nível, 5 de 3º nível, 5 de 4º nível, 3 de 5º nível, 3 de 6º nível, 2 de 7º nível.

Equipamento: Razlen possui uma *Cimitarra Silvestre*, um *Cajado das Florestas*, um *Amuleto de Armadura Natural +5* e uma *Vestimenta do Druida*.

Companheiro Animal: Razlen possui vários animais como companheiros (incluindo alguns animais atrozes) e, ao contrário do que é concedido aos druidas normais, ele pode possuir o dobro do seu nível (ou seja, 28) em Dados de Vida de animais que o sigam.

Lisandra, ex-Druida

"Não funciona! Minha magia... meu poder de cura... não funciona!"

—Lisandra

Por deixar Niele morrer, Lisandra foi abandonada pela Mãe Natureza e tornou-se uma ex-druida (*Livro do Jogador*, página 35). Ela perdeu todas as suas magias e habilidades de classe como druida — incluindo aquelas que jamais aprendeu, como a *Forma Selvagem*, e também seu Poder Concedido (o talento Voz de Allihanna), sendo agora incapaz de falar com animais. No entanto, ela ainda preserva seus poderes naturais de meio-dríade.

Lisandra: Humana Meio-Dríade; ex-Druida 6/ Guerreira 8; ND 19; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 6d8+8d10+28, PVs 111; Inic +7; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 Armadura de Allihanna); Ataques: Corpo a corpo: +23/+18/+13 espada bastarda de madeira (dano 1d10+11, 17-20, x2); Ataques Especiais: Armamento de Allihanna, Gavinhas, Invocar Fera Vegetal, Torcer Madeira; Qualidades Especiais: Armadura de Allihanna, Moldar Madeira: Fort +15, Ref +7, Von +8; For 18, Des 17, Cons 14, Int 12, Sab 13, Car 12; **Perícias:** Adestrar Animais +10, Cavalgar +11, Conhecimento (natureza) +10, Cura +4, Empatia com Animais +10, Esconder-se +6, Intimidar +7, Natação +11, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +10; **Talentos:** Ataque Poderoso, Esquiva, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Perícia: Intimidar, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorada (espada bastarda), Usar Arma Exótica (espada bastarda), Voz de Allihanna (inativo).

Armadura de Allihanna (Ext): neste nível de personagem, esta habilidade fornece seu bônus máximo de CA+5 (já incluindo o escudo).

Armamento de Allihanna (Ext): as armas criadas por Lisandra nesse nível atingiram seu bônus máximo de +5. Lisandra prefere conjurar uma espada bastarda.

Gavinhas (Ext): Lisandra poderia fazer brotar do chão até sete tentáculos monstruosos, com alcance de até 10m, cada um causando 2d6+7 pontos de dano. Eles atacam com um bônus de +12 (a primeira gavinha) e +7 (os outros ataques restantes), e podem fazer ataques de Constrição.

Invocar Fera Vegetal (Sob): neste nível de personagem, Lisandra pode conjurar uma fera vegetal com até 7 DVs.

Comandar Plantas (SaM): Lisandra pode *Comandar Plantas* como uma habilidade similar a magia de mesmo nome (apenas Animar ou Constrição). No entanto, ao contrário da magia original, não é necessário que existam plantas na área afetada — elas crescem do nada quando necessário.

Todas as habilidades Similares a Magia de Lisandra são consideradas como sendo executadas por uma druida de 14º nível.

Hipólita, Xamã Aprendiz

"Bênção coisa nenhuma! Tomara que os lobos comam você!"

—Hipólita

Mesmo insegura por tornar-se uma xamã tão cedo, Odara sabe que precisa começar a treinar um sucessor para ocupar seu cargo caso algo lhe aconteça. Por isso, há poucas semanas ela tomou como aprendiz a pequena Hipólita.

Não muito diferente de qualquer criança centauro, Hipólita é geniosa e rebelde. Muda da alegria radiante para a raiva cega em um piscar de olhos. Odara bem que se esforça para explicar como é importante para uma xamã ser gentil — mas, após um encontro ainda por acontecer com a pestinha Anne, Hipólita ficaria ainda mais parecida com qualquer membro de sua raça perante humanos: intolerante, teimosa e hostil!

Apesar de tudo, a pequena centaura tem sido esforçada em

aprender sobre as plantas, animais e magias de cura. Ela gosta muito de Odara, embora a ache "boazinha" demais com os estranhos que visitam a aldeia. Por enquanto, como aprendiz, Hipólita manifesta apenas poderes divinos mínimos — que ela costuma usar logo nas primeiras horas do dia para curar seus próprios arranhões e cotovelos esfolados...

Hipólita: Centaura, Humanóide Monstruosa Média; Xamã Aprendiz (Allihanna) 1: ND ½; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 1d8+1, PVs 5; Inic +5; Desloc. 12m; CA 12 (+1 Des, +1 natural); Ataques: Corpo a corpo: +1, à Distância +1, +2 cascos (dano 1d6+1); Qualidades Especiais: Medo de Altura, Tronco Eqüino; Fort +1, Ref +1, Von +2; For 13, Des 13, Cons 12, Int 13, Sab 14, Car 14; **Perícias:** Conhecimento (Natureza) +3, Conhecimento (religião) +3, Sobrevivência +4; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Magias: 1 de nível 0 (prece), geralmente *Curar Ferimentos Mínimos*.

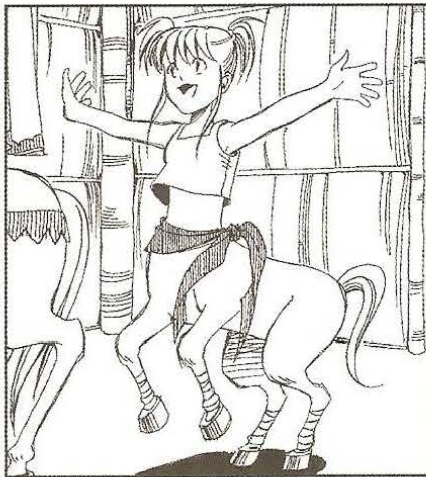
Tronco Eqüino (Ext): Força 15 para tarefas envolvendo a metade inferior do corpo (incluindo os cascos).

Perícias: Hipólita recebe bônus racial de +2 em testes de Ouvir, Procurar, Observar e Sobrevivência, apenas na floresta (não incluídos em suas perícias).

Hipólita ainda é uma criança centaura, por isso não tem os atributos normais de sua raça. Ela também possui apenas 5 PVs, tamanho Médio (não Grande) e armadura natural +1.

Parte 21 • Túneis & Trolls

Lisandra enterra Niele com as próprias mãos, improvisando um túmulo com pedras e seu cajado. Tentando fazer amizade com a druida para ajudá-la a superar o encanto maligno, Niele acabou conseguindo justamente o contrário: agora, com a perda de uma amiga tão querida — e também abandonada por sua divindade —, Lisandra está mais desesperada do que nunca.

Desesperada, e facilmente manipulável. Assim, através do cajado ali presente, Sszzaas lança uma magia de *Imagem Maior* para criar uma ilusão do Paladino. A dríade implora para desistir da missão, pois não agüenta mais sofrer. Ele, no entanto, promete ressuscitar a elfa, sem deixar à druida outra escolha além de seguir com sua triste jornada. Além disso, ela agora acredita que Sandro é um inimigo.

Nos túneis, começa um combate entre Sandro, Anne e Tork contra os trolls. O troglodita destrói dois deles, Sandro elimina um terceiro com um golpe certeiro do kailash, e Anne atinge o último com uma tocha. Infelizmente, o poder regenerativo dos trolls logo devolve todos à vida — exceto um, que havia sido morto com fogo. Anne é a primeira a perceber isso, usando a tocha para acabar com os demais. Quando o combate termina, os três são saudados por Arkam Braço-Metálico e sua companheira Bakula, uma dragoa-gazela.

Petra e Tarso estão a caminho de Valkaria. Ela comenta sobre como a viagem parece muito mais fácil agora, sem desconfiar que Tarso vem utilizando magias como *Recuo Acelerado*, *Porta Dimensional* e mesmo *Teletransporte Exato* durante o trajeto. Em certo momento os dois encontram Gary e Gygax, um gigante de duas cabeças — que, inexplicavelmente, estava à espera de Petra. Mas o monstro foge em pânico quando percebe a presença de Tarso (uma criatura razoavelmente conhecida entre os monstros), deixando cair a bolsa. Petra encontra ali dentro um novo Rubi da Virtude.

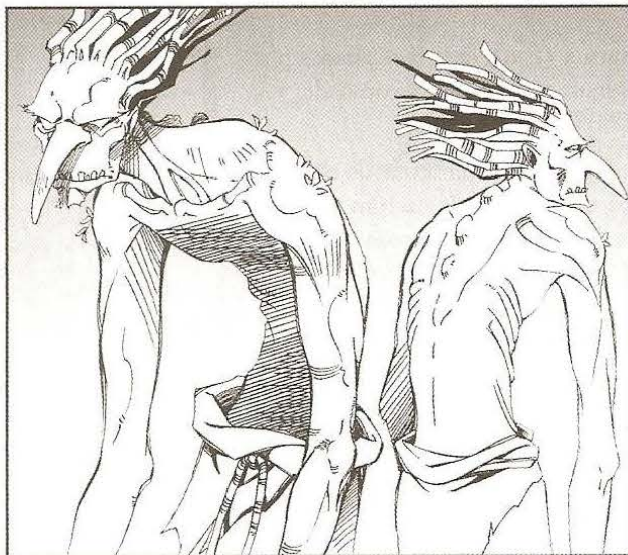
Trolls

"Quê? Queimar os restos do monstro? Não, não fiz isso. Era importante?"

—Angus Hardfall, aventureiro

Trolls são monstros humanóides feitos de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração. Mesmo depois de aparentemente vencidos, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Os trolls do mundo de Arton são idênticos aos mostrados no *Livro dos Monstros*, exceto por serem do tipo Planta, e não Gigante. Ainda existem algumas variações conhecidas de troll:

Troll do Pântano: é um tipo comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constroem choupanas rústicas onde descansam e preparam comida. Seu apetite macabro os leva a

capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanos e semi-humanos, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas. Em regiões como Tollon existem exemplares mais inteligentes (Int 10), que usam roupas, armaduras, ferramentas e armas (por isso geralmente têm o dobro do tesouro Padrão).

Ghillanin: uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície. São um pouco mais atarracados que os trolls comuns (embora ainda sejam Grandes), de pele cinza e olhos vermelhos. Além de Visão no Escuro, possuem a habilidade Percepção às Cegas. São muito sensíveis à luz do dia, sofrendo 1 ponto de dano por rodada quando tocados pelo sol. Além disso, exposição repentina a luz forte (como a magia *Luz do Dia*) os cega por uma rodada, em impõe um redutor de –2 em todas suas jogadas na rodada seguinte (mas sem causar qualquer dano).

Vastas hordas destas criaturas cinzentas certa vez tentaram conquistar Doherimm, o reino secreto dos anões. Com muito esforço os ghillanin foram vencidos, e agora os anões exercem severa vigilância sobre eles.

Glacioll: também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a magias e ataques baseados em frio, como também absorvem sua energia — eles GANHAM os Pontos de Vida que deveriam perder, ficando maiores: para cada 8 PVs extras, ganham +1 DV. Para cada dois DVs que recebe dessa forma ele recebe +1 em suas jogadas de ataque e dano. Esses PVs extras (e outras habilidades) desaparecem com o tempo (1 PV por hora). O glacioll possui o subtipo Frio.

Vrakoll: um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Pode viver e se mover normalmente embaixo d'água. Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando estão submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis. Vrakolls são semelhantes aos scrags (*Livro dos Monstros*, pág. 176), mas possuem natação 12m e Percepção às Cegas 36m, idêntica à dos golfinhos. Eles só podem regenerar enquanto estão na água, mas não precisam estar totalmente imersos.

Gary & Gygax, Gigante Bicéfalo

"Você não detesta comida que fala demais? Amassa logo a cabeça dela!"

— Gary & Gigax

Gary e Gygax eram dois irmãos gigantes, servos de um mago em algum lugar no caminho entre Malpetrim e Valkaria. Após falharem em executar uma missão simples para seu mestre, os dois sofreram o que muitos taxariam como uma pena terrível: dividir o mesmo corpo. Hoje eles são o que os acadêmicos chamam de "gigante bicéfalo" — ou seja, um gigante de duas cabeças!

Expulsos do castelo, os dois passaram a assaltar viajantes nas estradas próximas em busca de comida e ouro (embora tenham a estranha mania de guardar objetos bizarros em sua gigantesca algibeira). Apesar de tentarem parecer perigosos e ameaçadores, Gary e Gygax atacam somente viajantes desprevenidos que não oferecem perigo algum. Cada uma das cabeças controla um braço, e os dois irmãos vivem discutindo suas "estratégias" de ataque e outras coisas inúteis. Com toda a certeza, eles são a prova viva de que nem sempre duas cabeças pensam melhor que uma...

Recentemente, Gary e Gygax acreditaram ter emboscado um viajante solitário. Este ofereceu a eles um Rubi da Virtude para pouparem sua vida, e também informou que uma garotinha "indefesa e apetitosa" passaria por ali em pouco tempo. Obviamente, o tal "viajante" era um cultista de Sszzaas bem posicionado para colocar um Rubi no caminho de Petra, para que este pudesse mais tarde chegar até Lisandra.

Gary e Gygax: Gigante Bicéfalo, Gigante Grande; ND 5; Tend. Caótico e Maligno; DVs 10d8+30; PVs 85; Inic +4; Desloc. 12m; CA 20 (–1 tamanho, +0 Des, +7 natural, +3 gibão de peles); Ataques: Corpo a corpo: +13/+8 clavas grandes x2 (dano 1d10+6 cada); Ataques Especiais: Combater com Duas Armas Superior; Fort +12, Ref +3, Von +3; For 23, Des

10, Con 17, Int 8, Sab 10, Car 11; **Perícias*:** Observar +7, Ouvir +7, Procurar +6; **Talentos:** Ataque Poderoso, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada.

Combater com Duas Armas Superior (Ext): Gary e Gygax lutam com uma clava grande em cada mão. Uma vez que cada cabeça controla um braço, ele não sofre penalidades nos ataques ou dano por utilizar duas armas.

Perícias: suas duas cabeças concedem +2 de bônus racial em testes de Ouvir, Observar e Procurar.

Parte 22 • O Mais Procurado

Em uma taverna de Valkaria, Sandro e seus companheiros conversam com Arkam, um dos mais famosos heróis do mundo. Ficam sabendo que o líder do Protetorado do Reino ouviu falar sobre seus feitos na arena e quer oferecer-lhes uma missão, mas antes decidiu testá-los. Com o auxílio da silenciosa maga Bakula (cuja verdadeira identidade será revelada mais adiante), não foi problema chegar aos túneis secretos por onde fugiam e conjurar o bando de trolls que atacou o grupo.

A missão que Arkam oferece é simples: viajar até as fronteiras do reino e verificar rumores sobre atividades de sszzaazitas. Estes cultistas malignos deveriam estar extintos há séculos, mas andam muito ativos nos últimos tempos (o que não é coincidência, já que numerosos agentes têm sido mobilizados para posicionar os Rubis e realizar o Grande Plano de Sszzaas). Na verdade, sem saber disso, o próprio Arkam vem sendo manipulado — pois ele oferece ao grupo, como pagamento pela missão, um novo Rubi da Virtude.

Enquanto isso, nas Montanhas Teldiskan, Leon relembra sua época como aventureiro; ele fazia parte de um grupo de heróis, juntamente com Vladislav Tpish, Luigi Sortudo, a elfa-do-mar Lenora Dhanariatis e o próprio Paladino — quando este ainda era apenas humano, conhecido como o Paladino de Jallar.

Em certa ocasião, seguindo uma pista errada, os heróis invadiram um covil de dragão sem saber que este pertencia a Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos. O Paladino de Jallar foi morto durante o combate (o que não era exatamente novidade; na época, o guerreiro sagrado era bastante medíocre e vivia sendo ressuscitado...). Por ousar feri-lo e danificar seus tesouros durante a fuga, o grupo provocou a ira do monstro, que passou os anos seguintes usando seu poder e influência para destruir suas vidas. O próprio Leon teve uma recompensa enorme colocada por sua cabeça, atraindo a cobiça de caça-prêmios que acabaram matando sua esposa Karin.

Lisandra chega até as proximidades de Valkaria, ainda incerta sobre seus objetivos e sentimentos — e movida apenas pela promessa do Paladino. Ela é encontrada por Petra e Tarso, que oferecem ajuda. Assim a dríade consegue um novo Rubi, enquanto é observada por Arsenal e Nekapeth, ambos receosos de que Tarso decida interferir com o plano. Além disso, a princípio eles não imaginam por que razão o Paladino raptou Beluhga, uma vez que ela não tinha consigo nenhum dos Rubis.

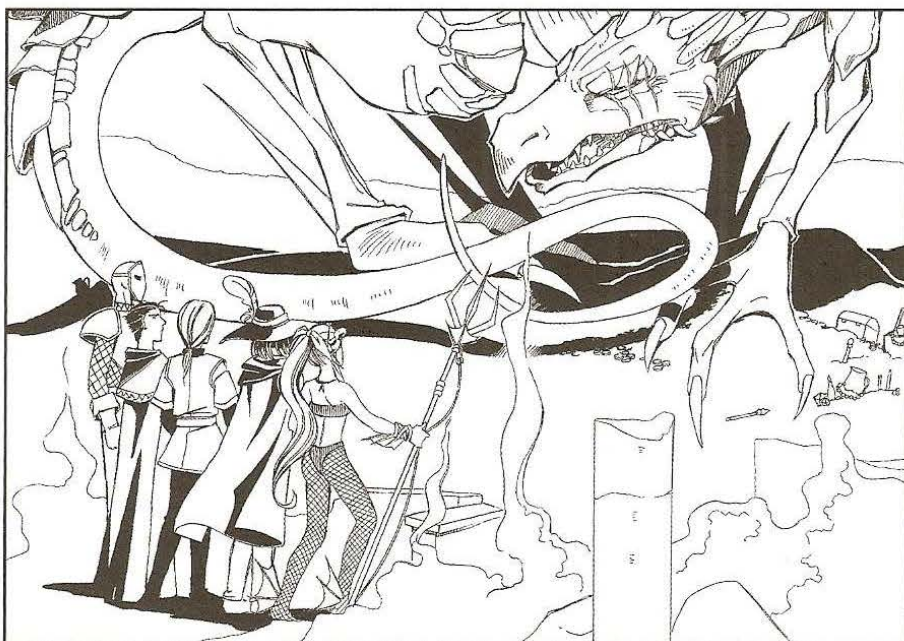
Bakula, Dragoa-Gazela

"Mas e sua amiga lindona ali? Não vem beber com a gente?"

— Tork

Entre os vários povos-dinossauro que vivem em Galrasia, os dragões-gazelas são o equivalente a antílopes africanos. São altos e esguios, medindo em média 1,90m. Têm a pele azul-acinzentada, como a dos golfinhos, com áreas negras nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina rajada atrás do pescoço.

Vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos provisórios durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Cada bando pode reunir até 30 indivíduos.

Tipicamente, dragões-gazela são ariscos e medrosos por natureza; demoram a confiar em alguém, e parecem estar sempre muito nervosos. É difícil se aproximar deles sem que fujam assustados — apenas criaturas silvestres como os elfos são capazes de conquistar sua amizade sem muito esforço. Os mais

inteligentes sabem usar magia, preferindo magias de proteção e detecção de inimigos. Entre os velocis que se tornam magos, as fêmeas são mais comuns. Este seria o caso de Bakula, a maga que tem sido vista recentemente ao lado de Arkam Braço Metálico.

Ser um membro do Protetorado é uma honra oferecida apenas aos maiores heróis do mundo. Sendo assim, ainda que Bakula seja silenciosa e reservada, ela tem a confiança de quase qualquer habitante do Reinado. Ninguém sabe que, na verdade, ela ingressou na equipe há anos apenas com o objetivo de agir sob disfarce, enganando e manipulando Arkam, para colocar em ação o Grande Plano de Sszzaas. Ninguém pode fazer isso melhor do que ela...

...pois Bakula é o próprio Sszzaas.

Leon Galtran

"Difícil de acreditar que seja mesmo filho de Galtran! Já ouvi muito sobre ele! Se metade for verdade, o cara é incrível!"

—James K.

O ladrão aventureiro Leon Galtran viveu muitas aventuras com seus companheiros Luigi, Lenora, Vladislav e o Paladino. Infelizmente, uma delas terminou em um confronto com Sckhar. O grupo por pouco escapou com vida, mas atraiu a fúria do Rei dos Dragões Vermelhos.

Ao longo dos anos, o vilão destruiu sistematicamente as vidas de todos no grupo. Ofereceu uma fortuna em ouro pela cabeça de Leon, tornando-o o ladrão mais procurado de Arton. Ele escapou de Valkaria, sua cidade natal, com a esposa Karin e o filho Sandro. Passaram a viver secretamente em uma cabana nas Montanhas Teldiskan. Mas um dia, quando Leon estava fora, caçadores de recompensa encontraram e mataram Karin.

Agora apenas uma casca vazia de quem já foi, Leon tem levado uma vida de amargura nas montanhas, lamentando a morte da esposa e desistindo para sempre de ser um aventureiro. A recompensa oferecida por Sckhar fez dele um dos ladrões mais famosos e procurados do Reinado, mas "o grande Galtran" não se importa nem um pouco — exceto pelo filho Sandro. Leon recusou todos os seus pedidos para ensinar-lhe o ofício de ladrão aventureiro, acreditando que isso bastaria para mantê-lo longe de encrencas. Mas, mesmo assim, Sandro decidiu "ser um grande ladrão" como seu pai.

Leon Galtran: Humano; Ladino 10; ND 10; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 10d6+20, PVs 54; Inic +9; Desloc. 9 m; CA 19 (+5 Des, +3 *braçadeiras*, +1 *anel*); Ataques: corpo a corpo +9/+4, à distância +12/+7; Ataques especiais: Ataque Furtivo (+5d6); Qualidades Especiais: Evasão Aprimorada, Esquiva Sobrenatural; Fort +6, Ref +15, Von +5; For 14, Des 20, Cons 14, Int 15, Sab 12, Car 16; **Perícias:**Acrobacia +18, Arte da Fuga +18, Avaliação +8, Blefar +10, Disfarces +9, Equilíbrio +12, Escalar +15, Esconder-se +18, Furtividade +13, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12, Punga +12, Saltar +15; **Talentos:** Aventureiro Nato (regional: Deheon), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (Kailash).

Equipamento: *Braçadeiras da Armadura +3, Anel de Proteção +1, Luvas do Armazenamento, Kailash.*

Lenora, Elfa-do-Mar

"Humilhação! Fracasso! Apanhada feito peixe no anzol! Sou uma vergonha para meu mestre das profundezas!"

—Lenora

Pertencente à mesma raça submarina de Deenar, Lenora Dhanariatis é na verdade sua irmã adotiva. Ela jamais deveria mostrar interesse em lutar ou mesmo usar armas, pois as mulheres de sua raça são proibidas de tais coisas. Mas Lenora, desde o berço influenciada por uma entidade sobrenatural, acabou abraçando as artes do combate

em segredo. Ela não sabia, mas estava se tornando um soldado do Senhor das Profundezas, um sinistro deus menor que habita os abismos marinhos de Arton.

Lenora nunca foi maligna. Mas o irmão Deenar descobriu sobre suas práticas proibidas, e ameaçou revelar seu segredo. Durante anos ela suportou as chantagens e abusos do vilão, até o dia em que não conseguiu mais conter a revolta. Reagiu. O irmão usou magia proibida para invocar um monstro marinho e atacá-la. Lenora derrotou a criatura, mas teve seu segredo revelado. Como resultado, ambos foram expulsos da comunidade dos elfos-do-mar.

Deenar jurou vingança contra os traidores, mas Lenora nunca deixou de amar seu povo. Sempre fez o possível para proteger a antiga comunidade, ao mesmo tempo servindo os propósitos misteriosos do Senhor das Profundezas. Durante certo período, fez parte de um grupo de aventureiros juntamente com Leon, Vladislav, Luigi Sortudo e o Paladino. Nessa época atraiu sobre si a vingança de Sckhar — e seu destino, desde então, é incerto. Acredita-se que o Dragão-Rei ordenou a destruição da vila que ela tanto amava, privando assim Lenora de qualquer razão para viver.

Lenora Dhanariatis: Elfa-do-Mar; Guerreira 9; ND 9; Tend. Leal e Bondosa; DVs 9d10+10, PVs 62; Inic +7; Desloc. 9 m, natação 9m; CA 19 (+3 Des,+6 *Braçadeiras*); Ataques: Corpo a corpo: +11/+6, à Distância +12/+7, +16/+11 *Tridente +4, do retorno* (dano 1d8+9, 19-20 x2), Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Sonar 120m; Fort +10, Ref +6, Von +4; For 15 (+2), Des 17 (+3), Cons 13 (+1), Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 17 (+3); **Perícias:** Intimidar +7, Natação +16, Senso de Direção +6 (+8), Sobrevivência +7(+9). **Talentos:** Ataque Poderoso, Especialização em Arma (tridente), Foco em Arma(tridente), Forma do Mar, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente), Terreno Familiar (oceanos), Trespassar. * Os valores entre parênteses são para testes feitos embaixo d'água.

Equipamento: *Tridente +4 do Retorno, Braçadeiras da Armadura +6, Amuleto de Adaptação (reverso).*

Parte 23 • Fúria Guerreira

Nas Montanhas Teldiskan, aflito por saber que o filho está tentando reunir os Rubis da Virtude, Leon decide abandonar sua reclusão e partir com o Paladino e Beluhga. Esta, impaciente, exige saber qual será seu papel — mas o Paladino não tolera sua insubordinação e por pouco não a estrangula. Neste momento, o Paladino começa a compreender que seu grande poder não é mais uma dádiva dos deuses, e que portanto não precisa obedecê-los... ou temê-los.

Apenas a súbita aparição de Luigi Sortudo, bem como sua influência sobre o guerreiro sagrado, impedem-no de matar Beluhga. Apesar da transformação do Paladino em uma máquina sem emoções, o bardo ainda sabe perfeitamente como apontá-lo na direção certa — e também sabe como acalmar a Senhora das Uivantes, pelo menos por enquanto.

"Já ajeitei as coisas! Podemos partir quando quiser!" Luigi refere-se à descoberta do paradeiro do próximo Rubi, que se encontra perto de Triunphus. Ele também menciona um plano que seria mais difícil de realizar sem Beluhga. Luigi parece estar se referindo ao combate contra o Moóck, mas na verdade fala sobre usá-la como refém para coagir Sckhar.

Em Valkaria, nos arredores da cidade, Arkam explica a Sandro e seus amigos os últimos detalhes da missão: com uma magia de *Teleportação* lançada por Bakula, todos serão transportados até as proximidades de um antigo templo sszzaazita. A maga também é responsável por fornecer um pergaminho próprio para garantir o retorno do grupo (na verdade, Sszzaas preparou a *Teleportação* para levar a outro lugar). Sandro, Tork e Anne são assim magicamente enviados até perto da fronteira entre os reinos de Deheon e Tyrondir, onde uma floresta abriga o templo proibido. Lá, bancando o pai ciumento, Tork decide ter uma conversa franca com Sandro para conhecer suas intenções com Lisandra — e então, convencido das boas intenções do

rapaz, cede a ele o Rubi que havia recebido de Vladislav.

Lisandra e Petra chegam à Arena Imperial, onde encontram Loriane. Ficam sabendo sobre o torneio, sobre como Tork chegou às finais sem lutar ou usar armas — um fato que chama a atenção de Petra, pois ela acredita que o trog está mudando seu modo de ser desde o incidente na estalagem. Infelizmente, descobrem que Tork já havia partido e que ele não foi o vencedor do torneio. Quando fica sabendo que o "assassino" Sandro obteve o Rubi, Lisandra se enfurece novamente e manifesta seu poder, destruindo boa parte da arena e por pouco não matando todos os gladiadores! E nesse instante ela é observada de perto por Arsenal, que sem dúvida está muito orgulhoso da filha...

Petra consegue acalmar a amiga, e ela volta ao normal. Loriane, tendo notado a presença de Arsenal, entende que a garota deve ser alguém muito poderosa para atrair a atenção do clérigo da guerra — e pede a todos para que ela não seja mais provocada, inclusive deixando de avisar a milícia da cidade sobre o incidente. A própria Lisandra está confusa, pois, tendo perdido suas magias divinas e habilidades de druida, ela não deveria mais ser capaz de conjurar poderes da natureza. Lisandra não sabe ainda que esse poder vem de seu sangue dríade, e não de Allihanna.

Parte 24 • A Nova Geração

Em Valkaria, após o incidente na Arena Imperial, Lisandra e Petra descansam em uma praça antes de prosseguir. Petra acha engraçado saber que Niele havia sido assassinada, pois está habituada com suas constantes ilusões, sumiços e ressurreições: "É tudo um engano, você vai ver!" ela diz, tentando tranqüilizar Lisandra.

Petra explica como conheceu Niele, na Academia Arcana — que ela costumava freqüentar quando ainda morava com seu pai em Valkaria, antes do acidente. A elfa havia se tornado um tipo de "mascote" da instituição, porque seus trajes lembravam a própria Wynna, Deusa da Magia e patrona da Academia. Também alvo da curiosidade do arquimago Talude era o fato de que Niele controlava o Olho de Sszzaas, um artefato que ele sabia ser difícil de manusear por uma pessoa bondosa (em condições normais, o item impõe quatro níveis negativos quando empunhado por um usuário de tendência não-maligna).

Sandro, Tork e Anne entram no Templo de Sszzaas e começam a procurar por sinais de atividade cultista. Encontram muito mais do que esperavam: uma prisioneira ainda viva, acorrentada, sem dúvida uma futura vítima para ser sacrificada. Aspis é seu nome.

Sem que Sandro saiba, seu pai Leon esteve naquele mesmo templo dez anos antes, com seus colegas Luigi, Lenora e Vlad. Juntos eles cumpriam uma missão para os clérigos de Thyatis, o Deus da Ressurreição: em troca de ressuscitar (mais uma vez!) o Paladino, que havia sido morto por Sckhar, o grupo deveria investigar o templo e trazer quaisquer tesouros ali encontrados. Mal sabiam eles que os clérigos de Thyatis, com seu poder de profecia, sabiam exatamente o que aconteceria naquele local — e apenas conduziram os heróis para seu destino.

Durante a aventura, o grupo descobriu que o lugar era vigiado por uma naga, uma criatura-serpente guardiã de Sszzaas. O esperto monstro fez Lenora como refém, exigindo a rendição dos heróis e sua imediata partida. Vladislav concordou, e a elfa-do-mar foi libertada, mas Leon — que havia furtivamente saído de cena — roubou o baú do tesouro que a serpente protegia com tanta devoção. Embora não soubessem ainda, o baú continha todos os Rubis da Virtude, escondidos ali desde a queda de Sszzaas e o início da caçada aos seus cultistas. Graças a uma magia de *Teletransporte* providenciada por Vlad, os aventureiros escaparam, deixando para trás alguém muito aflita...

...pois a naga era, na verdade, Aspis. Como castigo por falhar em proteger o tesouro de Sszzaas (ou assim ela pensa; na verdade, tudo fazia parte do Grande Plano), ela havia sido revertida à sua forma humana e mantida cativa durante estes dez anos, até ser reencontrada por Sandro e seus amigos. Sem saber, ela está ajudando a colocar os heróis no rumo certo para levar todos os Rubis ao Paladino.

A Grande Academia Arcana

"Pensei que em Vectora tinha gente estranha, mas aqui tem muito mais!"

— Lisandra

Famosa por ser conduzida por Talude (HUMANO, MAGO 30, NB), o Mestre Máximo da Magia — segundo ele próprio —, e por contar com os maiores estudiosos das artes arcanas de todo o continente, a Grande Academia Arcana é o sonho de qualquer pretendente a mago.

Por trás de um pequeno casebre na parte residencial de Valkaria está um portal que leva a um semiplano mágico, onde fica a maior escola de magia de que já se teve notícia. Lá o estudante conta com a maior biblioteca de grimórios de todos os tempos, instalações seguras para o uso e teste de magias, e acompanhamento de professores especializados.

A entrada só pode ser aberta através de uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos alunos matriculados e outros freqüentadores da academia. Uma passagem mágica dimensional que leva para uma vasta planície. E ali está, sobre uma colina, a verdadeira Grande Academia Arcana — um grande complexo universitário com várias torres e prédios. Além de ensinar magia, a Academia também funciona como um vasto laboratório de pesquisa, com o objetivo de desvendar os mistérios deste e de outros mundos.

O acesso à Academia, como era de se esperar, é restrito. Quem entra na pequena casa sem autorização irá encontrar apenas uma escrivaninha, uma cadeira e outra porta na parede oposta. Essa porta está trancada magicamente e não pode ser aberta ou arrombada por qualquer meio normal.

No caso improvável de invasão, a escola conta com gênios, magos e os próprios professores como meio de defesa, motivos mais do que suficientes para desencorajar qualquer iniciativa do gênero.

O Templo Sszzaazita

"Turminha chegada em cobra, heim?"

— Tork

Como seria esperado de qualquer culto formado por traidores e assassinos, os sszzaazitas mantêm suas atividades longe dos olhos de todos. Seus cruéis rituais de tortura, sacrifício e adoração a Sszzaas são realizados em templos secretos — próximos o bastante da civilização para facilitar a captura de vítimas, mas também distantes o bastante para que não sejam facilmente encontrados. Construções maiores costumam ficar escondidas em florestas densas ou cavernas profundas. Cultistas mais ousados podem se reunir em antigos túneis e câmaras sob grandes cidades, onde qualquer cidadão que esteja nas ruas à noite é uma vítima em potencial.

Os templos de Sszzaas eram muito mais numerosos em tempos passados, antes do roubo dos Rubis da Virtude e a grande caçada aos sszzaazitas. Nos dias de hoje, muitos deles são simples ruínas — quase sempre ocupadas por kobolds, goblins e outros monstros. No entanto, também é verdade que alguns destes lugares antigos ainda escondem riquezas e horrores, atraindo aventureiros assim que são descobertos.

Apesar da natureza furtiva do culto, templos de Sszzaas são ricamente decorados com esculturas de serpentes: servem não apenas para intimidar intrusos, mas também para camuflar criaturas guardiãs — você nunca sabe quando aquela grande cobra de pedra é apenas um objeto comum, ou uma estátua

viva pronta para atacar. Passagens secretas e armadilhas (especialmente envolvendo agulhas envenenadas) também são comuns em suas câmaras e corredores.

O templo visitado por Sandro e seus amigos na fronteira de Deheon e Tyrondir deve ter sido um dos maiores construídos em território do Reinado. Seus ocupantes, responsáveis por trazer grande horror à região, receberam do próprio Sszzaas a grande tarefa de guardar os Rubis da Virtude. Sacrificando suas vidas para preservar o segredo, os sszzaazitas deixaram uma guardiã — a naga Aspis — protegendo o baú do tesouro. Uma tarefa que ela levaria avante até a visita de Leon Galtran e seus colegas, há dez anos.

Aspis, Naga

"Então você quer matar um cara legal que salvou sua vida, para ser leal a um deus sacana que largou você presa e esquecida? VOCÊ É BURRA, TIA?"

—Anne K.

Nagas são imensas criaturas-serpentes malignas, criadas pelo deus Sszzaas. Elas podem assumir forma humana, e são utilizadas pelo Grande Corruptor para vigiar tesouros ou itens preciosos.

Aspis foi encarregada de proteger os Rubis da Virtude, que haviam sido roubados pelo Deus-Serpente antes deste ser destruído. Durante anos ela vigiou as gemas, até que elas foram roubadas por um grupo de aventureiros — o grupo de Leon Galtran. Como "castigo" por falhar em sua missão, o próprio Sszzaas (que não estava morto, como se acreditava) aprisionou Aspis em sua forma humana, mantendo-a acorrentada no mesmo templo que deveria proteger.

Dez anos mais tarde, Sandro e seus companheiros Tork e Anne investigaram o templo. Aspis fingiu ser uma vítima dos cultistas de Sszzaas para ser libertada. Quando notou a semelhança entre Sandro e seu pai Leon, tentou matá-lo — mas foi convencida do contrário por Anne, tornando-se então amiga dos heróis.

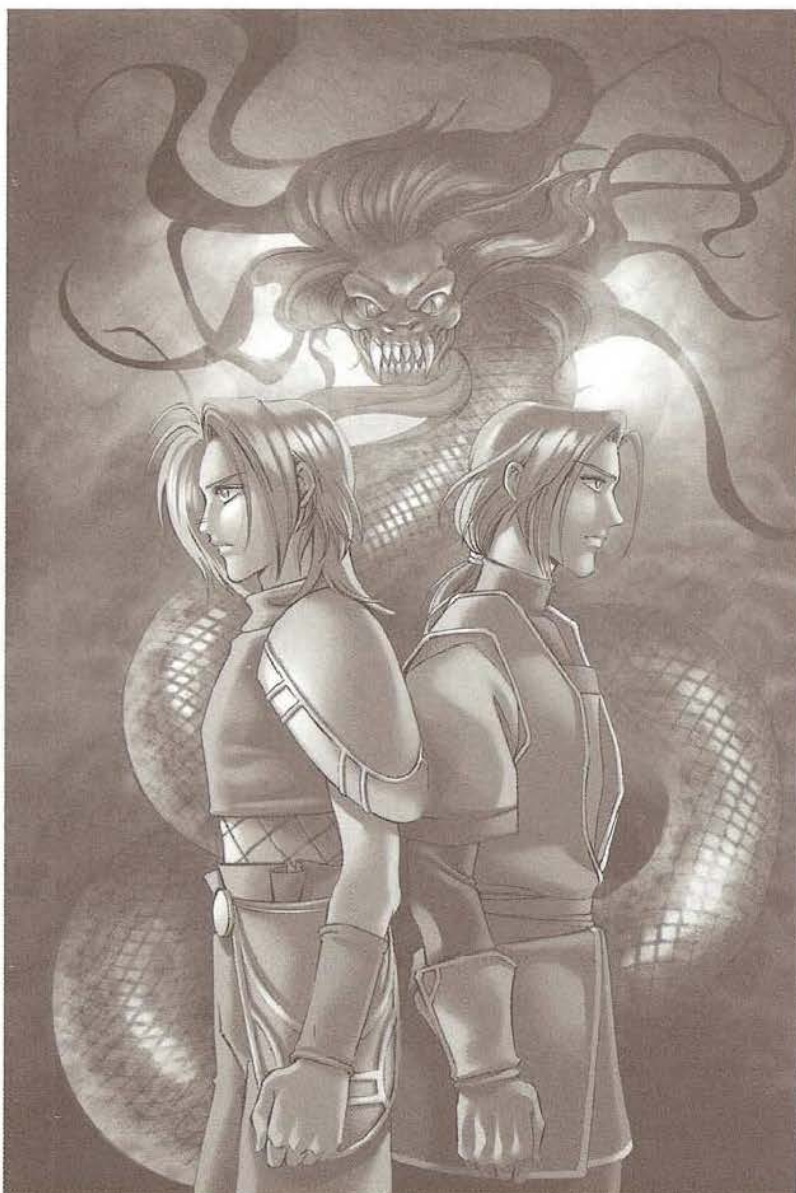
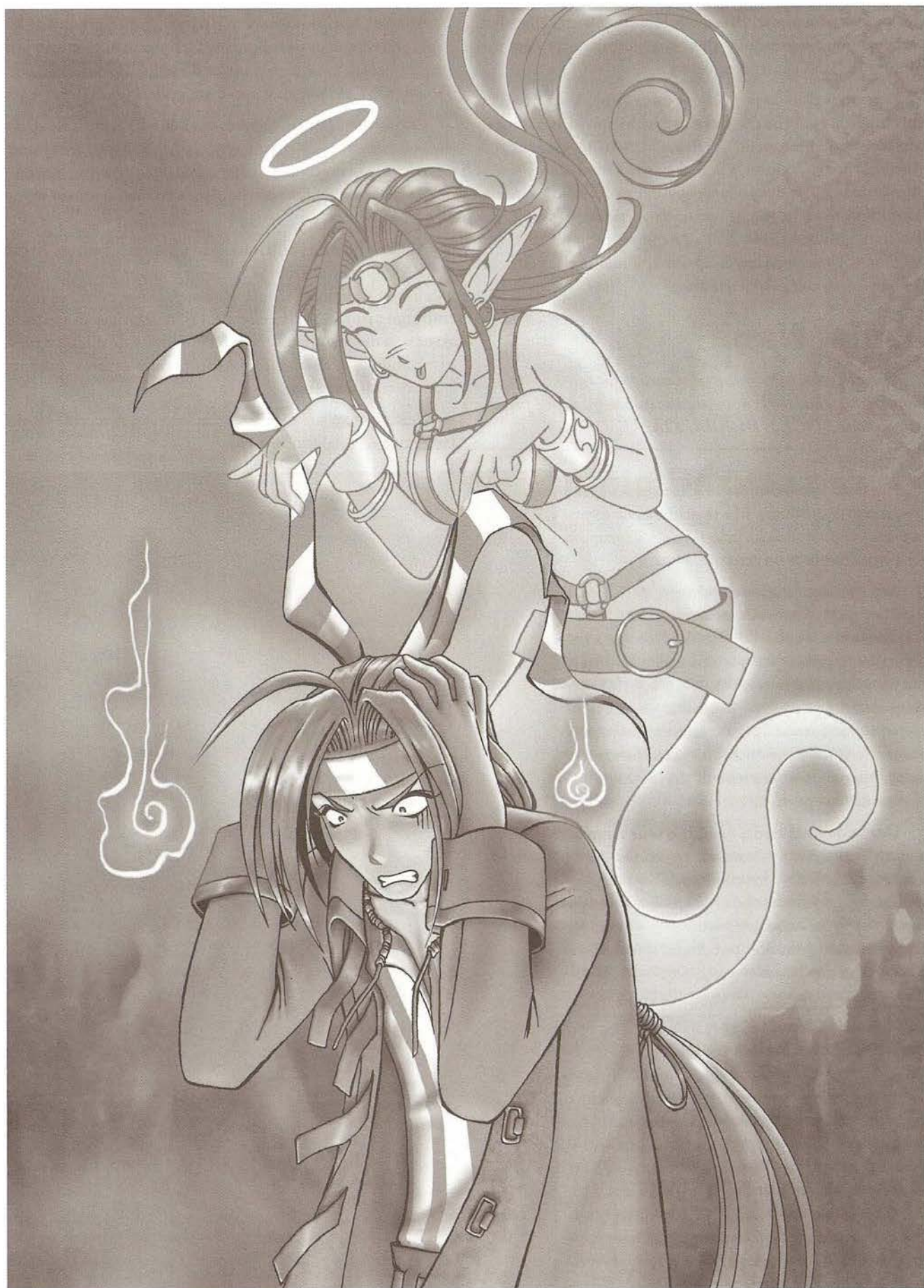
Aspis: Naga, Aberração Enorme; ND 8; Tend. Leal e Neutra; DVs 11d8+44; PVs 102; Inic +6; Desloc. 12m; CA 17 (–2 tamanho, +2 Des, +7 natural); Ataques: Corpo a corpo: +15 mordida (dano 2d6+11); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Constrição 2d6+10; Qualidades Especiais: Alterar Forma; Fort +7, Ref +7, Von +11; For 29, Des 14, Cons 19, Int 16, Sab 19, Car 18; **Perícias:** Blefar +10, Conhecimento (Religião) +10, Escalar +13, Esconder-se +8, Furtividade +10, Identificar Magias +10, Intimidar +10, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos Rápidos.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Aspis precisa atingir um oponente Grande ou menor com um ataque normal (use o mesmo valor de ataque da mordida, mas não o dano). Caso prenda o oponente, poderá usar a Constrição.

Constrição (Ext): Aspis causa 2d6+10 pontos de dano caso obtenha sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores. Ela ainda é capaz de se deslocar, mas não pode realizar nenhuma ação de ataque enquanto estiver usando a Constrição.

Alterar Forma (Sob): usando uma ação padrão, Aspis pode assumir a aparência de uma mulher humana. Esta habilidade é similar à magia *Metamorfosear-se*, como se fosse conjurada por um feiticeiro de 11º nível, mas só permite assumir a mesma forma. Não há um limite de duração para essa habilidade. Para atacar, Aspis precisa assumir sua forma serpentiforme real.

Perícias: em sua forma humanóide, Aspis recebe +8 em Esconder-se, totalizando +16.

Volume IV

Parte 25 • Navio Fantasma

Thyatis, a fênix flamejante, é conhecido em Arton como o Deus da Profecia e Ressurreição. Seus clérigos pregam que todos temos um importante destino, todos temos uma missão, e uma vida não deve ser tomada antes que esse destino se cumpra. Assim, a Ordem de Thyatis utiliza magia de ressurreição para devolver à vida pessoas que tenham recebido morte prematura. E seguindo suas visões, um antigo sacerdote fundou a cidade de Triunphus — uma cidade que mais tarde seria atacada pelo monstruoso Moóck, e então abençoada por Thyatis: todo aquele que morre em Triunphus volta à vida, mas nunca mais poderá abandonar a cidade até vencer um grande desafio.

Luigi Sortudo conta a história deste que é "um bom lugar para morrer" enquanto ele, Leon e o Paladino viajam sobre o dorso de Beluhga. A Senhora das Uivantes supõe que agora conhece seu papel: eles estariam rumando para uma grande batalha contra o Moóck, um pássaro flamejante — portanto, a Rainha dos Dragões do Gelo seria a escolha mais lógica como uma aliada. No entanto, Beluhga foi levada a uma conclusão errada pela manipulação de Luigi e pela arrogância natural dos dragões; o próprio Paladino é incapaz de mentir, mas ele não confirma e nem nega o fato. Leon, por enquanto, também não suspeita de nada — e ele está mais preocupado com seu filho Sandro.

Sandro e seus amigos abandonam o templo sszzaazita, prontos para retornar a Valkaria com seu relatório sobre atividades de cultistas. Aspis segue com eles, ainda fingindo ser uma prisioneira comum e aproveitando-se da amizade que surge — mas Sandro descobre pistas provando que ninguém entra ou sai do templo há pelo menos dez anos. Visto que nenhum ser humano poderia sobreviver acorrentado sem água ou comida durante tanto tempo, suspeitas recaem sobre Aspis. Ao mesmo tempo, ela percebe a semelhança entre Sandro e o ladrão que roubou seu tesouro há tantos anos: furiosa, abandona seu disfarce humano e adota sua forma de serpente gigante para atacar.

Perto de Malpetrim, o túmulo de Niele recebe uma visita inesperada: é James K, que havia conseguido resgatar seu navio (gastando boa parte de seu tesouro para descê-lo da estátua de Valkaria...) e agora tratava de levá-lo para o mar. Reconhecendo o cajado da elfa, Jim entende que Niele está morta e recorda-se de como a conheceu: anos atrás, um pedido de socorro falso levou um navio à costa de Lamnor, para resgatar uma caravana de elfos refugiados do ataque a Lenórienn. Os piratas atacaram o navio e, consultando seu diário de bordo, decidiram prosseguir com o "resgate" — esperando assim conseguir alguns

tesouros e escravos élficos. Qual não foi a surpresa de James K. ao descobrir que não havia caravana alguma para resgatar, e sim uma única elfa exoticamente vestida! Assim, Niele teria abandonado Lamnor e permanecido a bordo da Bravado tempo suficiente para tornar James K eternamente avesso a elfos, magos e coisas relacionadas.

Súbito, as lembranças do pirata são interrompidas quando o Olho de Sszzaas dispara numerosas magias (versões poderosas de *Metamorfosear Objeto, Animar Objeto, Desejo* e *Permanência*) contra a Bravado, transformando-a em um navio com asas! O que parece a princípio um resíduo místico das birutices de Niele vai se revelar mais tarde como um novo elemento no Grande Plano, pois a Bravado voadora transportaria os heróis até o local do combate final contra o Paladino de Arton.

Lisandra, Petra e Tarso percorrem as ruas de Valkaria à procura de Tork. Começando a compreender que sua nova amiga tem problemas sérios, e sem escolha a não ser pedir ajuda a seu pai Vladislav, Petra conduz Lisandra até o modesto casebre que oculta uma passagem planar para a Grande Academia Arcana.

Triunphus

"Conheço um lugar que dizem ser muito bom para morrer!"

— Luigi

Uma das quatro cidades mais importantes do Reinado, Triunphus é especialmente reconhecida por sua condição sobrenatural. Guardada por imensas muralhas impenetráveis e uma invejável cavalaria de grifos, a cidade é cercada pelas florestas de Kaiamar e também por muitos mistérios

Graças à famosa benção-maldição de Thyatis, qualquer pessoa que morra dentro da cidade ou nas suas proximidades é devolvido à vida, mas nunca mais poderá sair da cidade. Isso não seria um grande problema, se não houvesse os freqüentes ataques do Moóck, o gigantesco pássaro flamejante de duas cabeças. Os habitantes já se acostumaram com o cativeiro, apesar de tudo. A cidade é um expoente do comércio, extremamente organizada.

Alguns habitantes locais são especialmente famosos: aqui vive o mago Salini Alan (HUMANO, MAG17, LN), em sua famosa torre; o Oráculo, escondido em algum lugar da Parte Velha da cidade; Magoor (HUMANO, LAD1/CLG15, NB), o Sumo-Sacerdote de Thyatis, acolhendo e aconselhando estrangeiros que morrem na cidade; Severus (HUMANO, LAD5/CLG10, CN), Sumo-Sacerdote de Hyninn e chefe de uma das três guildas criminosas de Triunphus; a maga conhecida como Madame Stefania (HUMANA, LAD4/MAG10, N), também chefe de uma guilda criminosa; e Gnaeus (HUMANO, LAD12, CM), um traiçoeiro ladrão que matou o próprio pai para conseguir o posto de chefe de guilda. É na cidade também que suposamente se encontrava, incógnita, a fugitiva Princesa Rhana (HUMANA, GUE 2/LAD 2, CB)— até ser libertada com a ajuda de um grupo de heróis.

Alguns locais de destaque na cidade são o Palácio Municipal, o misterioso Monolito, o muito freqüentado Templo de Thyatis, a Arena de Jogos, a Praça Comercial, e o Ancoradouro de Vectora.

Parte 26 • A Vitória do Vilão

Petra explica a Lisandra sobre a natureza planar da Academia Arcana, apresentando alunos e professores enquanto percorrem juntas o campus. Ao encontrar um elfo-do-mar, Lisandra o confunde com o traidor Deenar e ataca (mas não manifesta seu poder; pelo menos por enquanto, a dríade só fica furiosa a esse ponto diante de situações que envolvem os Rubis).

Felizmente o equívoco é esclarecido, e Lisandra se desculpa — mas um jovem e arrogante mago surge de repente e desafia a druida. Ela recusa a princípio, tentando evitar uma nova crise de fúria guerreira, mas então o estranho mostra possuir um Rubi da Virtude. Fazendo as provocações certas, confrontando Lisandra com sua própria vergonha e humilhação por seus atos recentes, o mago desconhecido consegue despertar a fúria da meio-dríade, iniciando uma batalha que ele parece ter pouca chance de vencer.

Anos atrás, quando o invencível Paladino de Arton percorria o mundo à procura de forças malignas para destruir, seria inevitável um confronto contra Mestre Arsenal — possivelmente um dos mais poderosos vilões do mundo. Proibido de recusar um duelo, o sumo-sacerdote de Keenn preparou-se com esperteza para o embate: uma de suas primeiras providências foi conseguir

futuro essa mesma espada — contendo não um Rubi da Virtude verdadeiro, mas uma gema especialmente preparada por ele — seria a única arma capaz de destruir um Paladino muito mais poderoso. Após a batalha, rastejando sobre o corpo na forma de uma serpente, o Grande Corruptor dispersou os Rubis em direção a pontos estratégicos, onde seriam recolhidos por seus cultistas e colocados nas mãos e lugares certos ao longo dos próximos anos.

Naquele momento crucial, Sszzaas também preparou o corpo do Paladino para absorver as intensas energias vitais de Galrasia (para onde seria levado por Lisandra) e, no instante em que recebesse de volta o primeiro Rubi, ser transmutado para uma forma celestial extraplanar aperfeiçoada. Essa transformação, adicionada aos Rubis, tornaria o Paladino um dos seres mais poderosos em toda a Criação!

uma refém. Um ardil tradicional empregado contra heróis de grande nobreza, mas que em geral falhava contra o Paladino — uma vez que ele tinha o poder de ressuscitar os mortos. Mas a refém escolhida por Arsenal era especial; tratava-se de Tasha, uma jovem mulher-demônio nativa do Reino de Tenebra, que havia sido salva pelo Paladino. Como o clérigo bem sabia, criaturas extraplanares não podem ser ressuscitadas, pois quando destruídas retornam a seu plano de origem.

Mesmo assim, o clérigo não planejava conseguir a rendição do Paladino, e sim um duelo. Portanto, simplesmente como demonstração de poder, o vilão emprega *O Soco de Arsenal* para fulminar Tasha bem diante do Paladino. Este, que já vinha demonstrando sinais de emoção contida, ataca furioso: os estrondos da batalha podem ser ouvidos em Malpetrim, a cidade mais próxima.

Neste momento, Arsenal (ND 26) é mais poderoso que o Paladino (ND 22). Mesmo assim, o clérigo da guerra foi ao combate muito bem preparado. Ciente de que o inimigo tinha como maior vulnerabilidade as armas mágicas, sua estratégia básica seria golpear repetidamente com o *Martelo do Trovão* — que, combinado com seu *Cinturão de Força Gigante* e *Manoplas de Força dos Ogros*, é uma arma +5, causa dano dobrado (2d8) e vence a Redução de Dano do Paladino. O martelo estaria ainda sob efeito de *Arma Mágica Aprimorada*, tornando-se assim uma arma +9 (e provocando dano igual a 2d8+18).

Uma magia *Proteção Contra a Morte* lançada com antecedência evitaria a morte do clérigo, em caso de falha no teste de Fortitude ao sofrer a Retribuição. Mesmo assim, Arsenal sofreria muito dano — não apenas pela Retribuição, mas também pelos golpes da espada do Paladino e seu poder de Destruir o Mal. Em vários momentos ele escaparia por pouco da morte, convertendo espontaneamente suas magias de clérigo em magias de cura. Alternando ataques e magias de cura, após uma longa peleja o vilão conseguiu o que parecia impensável: abater o lendário Paladino de Arton. A simples vitória já seria recompensa suficiente, mas Arsenal tomou para si a espada *Vingadora Sagrada* do guerreiro caído (na ocasião ele nada sabia sobre os Rubis).

Tudo exatamente como havia planejado Sszzaas, pois no

Alunos da Academia Arcana

"Pensei que em Vectora tinha gente estranha, mas aqui tem muito mais!"

— Lisandra

Por sua natureza mágica, a Academia Arcana acaba atraindo não apenas estudiosos do Reinado, mas também de pontos distantes de Arton e até mesmo de outros mundos! Criaturas jamais vistas neste plano de existência podem ser encontradas circulando pelos corredores, conferindo suas anotações com os colegas.

Zed

"Eu não sabia que precisava de tanta força para ser mago!"

— Zed

Zed entrou na Academia Arcana para satisfazer as vontades de sua mãe, Hannya, uma maga aventureira que abandonou essa carreira perigosa ao saber que estava grávida. Depois disso ela se dedicou completamente à criação de Zed (cujo nome completo é Eutornômio Galized III). Para não desapontar sua dedicada mãe, ele se esforçou e conseguiu entrar na Academia Arcana, embora realmente não tivesse muito interesse por magia.

Com o tempo, entretanto, Zed acabou se afeiçoando à Academia (mesmo sem ainda ter muito interesse por magia), fazendo várias amizades. Sua mãe é também muito popular entre os professores e — principalmente — alunos, graças à sua simpatia e atenção. (E pelo fato de ainda ser uma mulher muito bonita e continuar solteira...)

Zed: Humano; Mago (Aprendiz) 1; ND 1; Tend. Neutro e

Bondoso; DVs 1d4; PVs 4; Inic +2; Desloc. 9m.; CA 12 (+2 Des,); Ataques: –1 Corpo-a-corpo (dano pela arma –1); +2 à Distância (dano pela arma ou magia); Fort +0, Ref +2, Von +4; For 9, Des 14, Cons 10, Int 12, Sab 14, Car 15; **Perícias:** Alquimia +3, Concentração +2, Conhecimento (Arcano) +5, Diplomacia +5, Identificar Magia +5; **Talentos:** Invocar Familiar, Escrever Pergaminho, Esquiva, Prosperidade (regional: Deheon), Reflexos Rápidos.

Livro de Magias: Truques: *Abrir/Fechar, Detectar Magia, Ler Magia* e *Prestidigitação;* 1° nível: *Detectar Portas Secretas* e *Resistência a Elementos.*

Magias Arcanas por dia: 3 truques e 2 de 1° nível.

Xeipe

"Só! Aí! Da hora!"

—Xeipe

Magia não é comum entre elfos-do-mar, uma raça de bárbaros e rangers, conhecidos por não se interessar por assuntos arcanos. Tanto que, quando o jovem Xeipe demonstrou possuir poderes arcanos, o conselho de anciões de sua cidade decidiu que seria melhor entregá-lo a pessoas mais capacitadas (ou, em outras palavras, sumir com o garoto antes que ele destrua a cidade!).

O jovem elfo foi então encaminhado ao próprio Mestre Talude, que providenciou para ele acomodações adequadas na Academia, onde ele desenvolveria suas habilidades, além de aprender a controlá-las.

Considerado por muitos como um caso perdido, Xeipe tem um sério problema para se concentrar ou prestar atenção por mais de alguns minutos em um mesmo assunto. Ele está há anos na Academia e quase nada aprendeu até hoje.

Xeipe: Elfo-do-Mar; Feiticeiro (Aprendiz) 1; ND 1; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 1d4+2; PVs 6; Inic +3; Desloc. 9m, natação 9m; CA 13 (+3 Des); Ataques: +2 Corpo-a-corpo (dano pela arma +2); +3 à Distância (dano pela arma ou magia); Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Sonar 120m, Anfíbio; Fort +2, Ref +3, Von +2; For 14, Des 16, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 15; **Perícias*:** Conhecimento (Arcano) +3, Identificar Magia +3, Natação +10, Sobrevivência +1: **Talentos:** Invocar Familiar, Esquiva. *Quando está debaixo d'água, Xeipe recebe um bônus de circunstância de +2 em Empatia com Animais, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar, Senso de Direção e Sobrevivência (não incluídos acima). Ele também só precisa fazer testes de Natação em situações extremas.

Anfíbio (Ext): como é descrito em **TD20**, Xeipe só pode permanecer 14 horas fora d'água; depois disso começa a sufocar.

Magias Conhecidas: Truques: *Mãos Mágicas, Detectar Magias, Pasmar* e *Resistência;* 1° nível: *Armadura Arcana* e *Sono.*

Magias Arcanas por dia: 5 truques e 4 de 1° nível.

Kabuki

"Veio de Tamu-ra! O povo dele vive pela honra!"

—Petra

Antes da destruição da ilha de Tamu-ra, o arquimago Talude havia prestado um grande serviço para Shinin Ho, um influente diplomata tamuraniano, que se viu na obrigação de retribuir o favor. Assim, em seu testamento, ele expressou seu desejo de ver um de seus descendentes honrando sua família como aprendiz do Mestre Máximo da Magia.

Shinin Ho não viveu o suficiente para ver sua promessa cumprida, pois estava em sua terra natal quando esta foi atingida pela Tormenta. Seu filho, ao saber da tragédia, assumiu a responsabilidade da promessa, destinando seu jovem filho Kabuki à Academia quando tivesse a idade certa.

Educado para representar a cultura tamuraniana na Academia, Kabuki se esforça para ser o melhor em todas as matérias e no aprendizado de magia — ainda que, em seu coração, ele prefira ser um verdadeiro samurai combatente. Como sinal de seu status social ele carrega consigo uma katana de madeira, sendo um dos poucos alunos com permissão especial para portar uma arma dentro da Academia.

Kabuki: Humano; Mago (Aprendiz) 1; ND 1; Tend. Leal e Neutro; DVs 1d4+1; PVs 5; Inic +1; Desloc. 9m; CA 11 (+1 Des); Ataques: +2 Corpo-a-corpo (dano pela arma +1); +1 à Distância (dano pela arma ou magia); –2 katana de madeira (1d10+2, dano de contusão); Fort +1, Ref +1, Von +5; For 15, Des 13, Cons 13, Int 15, Sab 13, Car 12; **Perícias:** Alquimia +4, Concentração + 5, Conhecimento (Arcano) +6, Conhecimento (história) +7, Diplomacia +3, Identificar Magia +5; **Talentos:** Invocar Familiar, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia: Conhecimento (história) (regional: Deheon), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro.

Livro de Magias: Truques: *Detectar Magias, Venenos, Ler Magias* e *Marca Arcana;* 1° nível: *Proteção contra o Caos, Ataque Certeiro* e *Armadura Arcana.*

Magias Arcanas por dia: 3 truques e 2 de 1° nível.

Tasha, Demônia Redimida

"N-não... não vou voltar... para o inferno de Tenebra... n-não é...?"

— Tasha

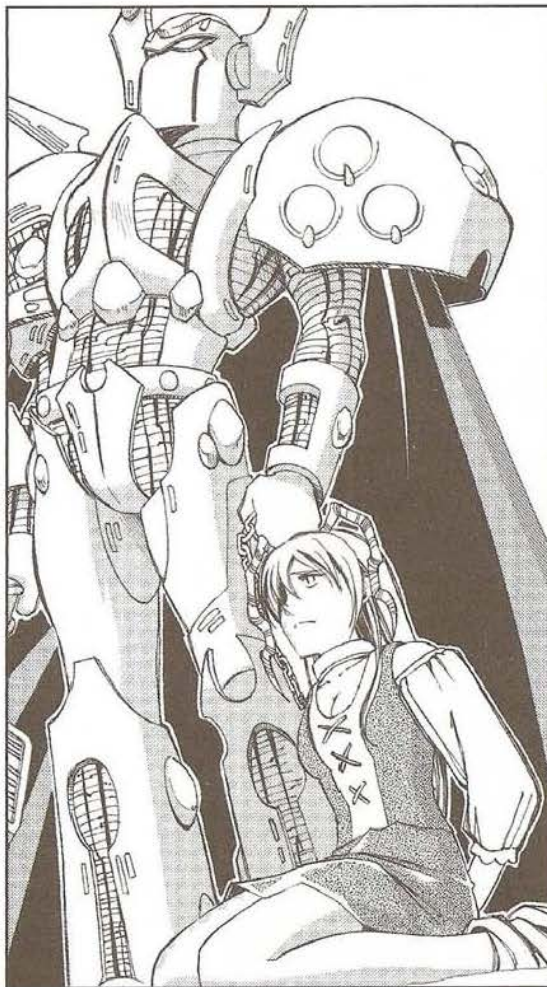
Nativa de Sombria, o Reino de Tenebra, Tasha era uma mulher-demônio não muito feliz em sua terra natal. Nascida em uma das muitas cidadelas demoníacas existentes naquele plano, aprendeu logo cedo que a vida é cruel e rigorosa entre aqueles de sua espécie: os mais aptos e malignos prosperam, galgando posições cada vez mais elevadas na hierarquia do Mal, enquanto aos mais brandos — como ela própria — resta o destino nada glorioso de viver como soldado raso, servo, ou mesmo escravo.

A mais tímida e desprovida de atributos entre oitenta irmãs, Tasha sempre ficava com as tarefas mais duras e humilhantes no palácio da família — desde limpar as masmorras até ser oferecida para confortar visitas, ou usada para testar aparelhos de tortura! Seu coração era maligno como qualquer outro de sua espécie, mas faltava-lhe a iniciativa para ser uma demônia respeitada; Tasha simplesmente não praticava atrocidades suficientes.

Um dia, Tasha foi abordada por uma de suas irmãs feiticeiras. "Posso usar minha mágica para transportar você até Arton, se quiser!" Claro que devia ter desconfiado da proposta, mas estava ansiosa demais para deixar aquela vida terrível, e aceitou. De fato, Tasha foi magicamente enviada para o mundo material — mas, sem que ela soubesse, havia sido vendida por sua irmã como escrava para Heart, o Rei dos Dragões da Terra.

Tasha foi prisioneira do dragão-rei pelos séculos seguintes, usada para satisfazer todo tipo de crueldade. Pensava em matar-se, mas isso apenas a devolveria para seu próprio mundo — e ela não queria voltar. Ser escrava de Heart ainda era infinitamente melhor que a vida no inferno de Tenebra.

Então, veio o dia em que o covil onde viviam foi atacado. Há muito tempo Tasha havia deixado de torcer por aventureiros que vinham matar o dragão, pois este sempre vencia sem esforço. Mas este era diferente. Um paladino poderoso, como ela jamais viu. Após uma batalha monumental, o impensável acontecia: o Rei dos Dragões da Terra estava morto.

A mulher-demônio tinha certeza de que seria a próxima, e qual não foi sua surpresa quando o Paladino não apenas poupou sua vida, mas também a libertou do cativeiro. Paladinos não faziam isso! Não poupavam criaturas como ela!

"Evite praticar o mal, milady, e não terá motivo para temer a mim!"

As palavras do Paladino de Arton ficaram com Tasha para sempre. Se antes ela não conseguia ser maligna o bastante, agora não tinha razão nenhuma para ser. Sem destino, ela vagou até encontrar um lugar que pudesse chamar de lar. Foi acolhida em uma aldeia humana, onde um clérigo de Marah foi capaz de perceber seu desejo de redenção e ensinar aos aldeões que não precisavam temê-la.

Agora uma simples camponesa, com sua própria família e amigos humanos, Tasha estava feliz como nunca em seus séculos de existência. Mas sua alegria não duraria para sempre: em busca de uma refém adequada para seu plano, Mestre Arsenal encontrou a mulher-demônio, destruiu sua aldeia e capturou-a — apenas pelo capricho cruel de matá-la diante do Paladino.

Como ocorre com toda criatura extraplanar, Tasha não foi destruída para sempre, e sim transportada de volta para o Reino de Tenebra. E mesmo oitocentos anos mais tarde, os regentes do castelo ainda não haviam esquecido de sua fuga. Ela tem sido mantida prisioneira nas masmorras, torturada diariamente pelas próprias irmãs, e possivelmente continuará assim pela eternidade.

Ou até que heróis bravos o bastante consigam resgatá-la.

Tasha: Extraplanar Média (Trevas); ND 3; Tend. Neutra; DVs 4d8+4; PVs 25; Inic +2; Desloc. 9m; CA 15 (+2 Des, +3 natural); Ataques*:* Corpo a corpo: +5 (dano pela arma +1); à Distância +6 (dano pela arma ou magia); Qualidades Especiais: RM 11, Idiomas, Imunidades, Resistência 10 contra ácido, Ver na Escuridão; Fort +5, Ref +8, Von +6; For 12, Des 14, Cons 13, Int 15, Sab 14, Car 20; **Perícias:** Atuação +11, Blefar +10, Diplomacia +11, Disfarces +8, Esconder-se +6, Observar +8, Ouvir +8; **Talentos:** Esquiva, Reflexos Rápidos.

Imunidades (Ext): Tasha é imune a veneno e Trevas (magias do grupo Trevas ou efeitos semelhantes).

Resistência (Ext): Tasha tem resistência 10 contra ácido.

Ver na Escuridão (Ext): em qualquer tipo de escuridão (inclusive mágica), Tasha consegue enxergar perfeitamente.

Parte 27 • Amizade Eterna

Após escapar do templo sszzaazita, o antigo grupo de Leon buscou refúgio na mansão de Vladislav em Valkaria. Enquanto o mago cuidava dos ferimentos sofridos por Lenora durante sua luta contra a naga, Leon tratava de destrancar o baú que haviam roubado. Ao abri-lo, revelou uma grande coleção de gemas esféricas cor-de-sangue. Luigi demonstrou seu Conhecimento de Bardo logo reconhecendo os lendários Rubis da Virtude, forjados pelos deuses e roubados por Sszzaas — mas deixou de notar um detalhe: a arca não continha vinte, mas vinte e um rubis.

Vlad comentou que a teoria de Luigi fazia sentido, uma vez que nagas são criaturas guardiãs de Sszzaas. No entanto, em vez de entregar as gemas aos clérigos de Thyatis para que ressuscitassem seu colega, o necromante decidiu tentar algo diferente: incrustar os Rubis no próprio corpo do Paladino. Vlad acreditava estar seguindo uma intuição, mas na verdade a idéia foi plantada em sua mente por Sszzaas, que observava tudo à distância com sua *Bola de Cristal*. Uma magia *Sugestão* lançada contra Vladislav foi suficiente para fazer o mago executar uma das partes mais importantes de seu Grande Plano.

Deixando o mago com muito trabalho pela frente, Luigi e os outros saíram da mansão, quando Lenora foi atingida por um momento de receio. Ela percebeu que, permitindo o roubo das gemas, a criatura naga havia falhado em seu papel como guardiã. Um deus maligno como Sszzaas seria clemente com ela?

O Deus-Serpente é certamente cruel, e nem um pouco piedoso. Ele pessoalmente acorrentou Aspis no interior do templo que ela deveria proteger — não apenas como castigo, como ela acreditava, mas também porque no futuro ela seria uma isca para os heróis que coletavam os Rubis. E assim aconteceu.

De volta ao presente, os heróis precisam lidar com a fúria de Aspis, que confunde Sandro com seu pai Leon. Certa de que eles são culpados por seu castigo, ela adota sua forma de serpente gigante e ataca. Mas Tork, que jamais confiou em Aspis, havia se escondido nas árvores e agora ataca, imobilizando a serpente com a corrente de sua arma. Sandro tem a chance de destruir a criatura — mas algo o incomoda: "Papai... então você esteve aqui!"

"Papai sempre me dizia que é melhor evitar a luta!" é algo que Sandro costuma lembrar. Se Leon esteve ali e poupou a vida do monstro, então ele também deveria fazê-lo. (Sandro não sabia que seu pai FUGIU da naga, é claro...)

Empregando a habilidade de imobilização do kailash, Sandro consegue prender a naga em uma rede. Tork aproveita a oportunidade para atacar com o machado — mas é detido por Anne, que vinha se afeiçoando a Aspis. Ela tenta fazer a criatura entender que Sandro não merece seu ódio, pois libertou-a e poupou sua vida; e Sszzaas, que a deixou cativa, não merece sua lealdade. Seja pela força de seus argumentos, seja por comover-se com a preocupação da criança, Aspis de fato cessa de atacar.

A luta termina. Aspis adota sua forma humana, agora genuinamente feliz com sua liberdade e com seus novos amigos. Questionada por Tork, ela começa a explicar que Sszzaas não foi realmente morto por Khalmyr, como se acredita: o Grande Corruptor percorre o mundo planejando esquemas e tramas, com o único objetivo de reconquistar seu lugar no Panteão. Mas antes que consiga revelar este fato, Aspis é atingida por um dardo venenoso de Nekapeth — que havia sido instruído por Sszzaas a evitar que os heróis conheçam toda a verdade. O vilão consegue fugir, e Aspis apenas tem tempo de agradecer a Anne e os demais pela breve alegria de experimentar uma amizade real.

Na Academia Arcana, o mago desconhecido continua provocando Lisandra. Petra está aflita, pois testemunhou sua fúria guerreira na arena e sabe do que sua amiga é capaz, mas seu pai Vlad insiste que ninguém deve interferir — pois ele conhece a verdadeira identidade do jovem mago, e sabe que ele não corre perigo algum.

Incapaz de conter a revolta por mais tempo, Lisandra ataca o estranho com suas gavinhas, que neste estágio estão maiores e mais perigosas do que nunca. Antes de ser atingido, o mago destrói os tentáculos facilmente com uma magia de *Desintegrar*. Lisandra se espanta e hesita, mas o jovem prossegue com ofensas e acusações que ferem fundo o coração da druida — até mesmo mencionando o abandono de sua deusa e seu amor não correspondido pelo Paladino. Revoltada, ela invoca pela primeira vez uma Fera Vegetal em forma de dragão, que ataca o inimigo com um destruidor sopro de fogo. O mago é aparentemente fulminado, mas na verdade havia utilizado *Teletransporte* para escapar do sopro e ressurgir logo atrás de Lisandra, apanhando-a de surpresa e fazendo-a dormir com a magia *Ataque Visual*.

Nem ela, nem Petra, nem os alunos que testemunharam o embate suspeitavam disso, mas aquele jovem e arrogante mago não era ninguém menos que Talude — disfarçado com uma simples magia de *Alterar-se*. Já ciente dos problemas de Lisandra, o Mestre Máximo da Magia preparou uma encenação para fazê-la demonstrar seu poder e também as causas de sua angústia. Confirmando suas suspeitas, encerrou rapidamente a luta fazendo Lisandra dormir de forma inofensiva.

A Mansão de Vladislav

"É evidente que tenho criados vivos! Por acaso você já comeu algo preparado por um zumbi?!"

— Vladislav

Vladislav nasceu em uma das famílias tradicionais do reino de Sambúrdia. Desde cedo já demonstrava uma inteligência analítica que impressionou seus pais, além de um enorme interesse em magia, o que os motivou a enviá-lo para estudar na renomada Academia Arcana. Além disso, na época também era considerado um símbolo de status ter um filho ou parente estudando em cidades como Roschfallen, Yuton, Kannilar e — principalmente — Valkaria. Assim, Vlad passaria a viver na grande capital do Reinado.

Mesmo após se formar (e com louvores), Vladislav preferiu continuar sediado em Valkaria. Ali ele poderia continuar com seus experimentos necromânticos, administrar os negócios locais da família, dar aulas na Academia Arcana e ainda participar de ocasionais expedições com seus colegas aventureiros.

Vlad adquiriu uma mansão no centro da cidade — a Mansão Lessenhyre, que diziam ser assombrada. Após algumas aventuras, um fantasma e seus parentes desonestos, o ainda jovem necromante conseguiu negociar um bom preço pela casa, que foi prontamente comprada por seus pais como presente de formatura.

Ao longo dos anos, a Mansão Lessenhyre (Vlad insiste em manter o nome original, mas seus amigos costumam chamá-la de "Solar Tpish") seria usada inúmeras vezes como base de operações para os vários grupos de aventureiros de que fez parte. Trata-se de uma grande construção de dois andares, com quartos confortáveis e espaçosos no andar superior, e várias salas e escritórios (além de copa, cozinha, sala de música, dispensa...) no piso térreo. O porão foi ampliado e modificado para acomodar um grande laboratório, incluindo aposentos próprios para servir como cativeiro de criaturas exóticas. A mansão também apresenta salas secretas, túneis de fuga e masmorras — pois, conforme informado a Vlad pelo fantasma, a família Lessenhyre praticava cultos secretos.

Enquanto sua esposa e a filha Petra ainda viviam ali, o lugar era mais alegre; hoje, com ambas distantes, a mansão se tornou um tanto sinistra. Mesmo os amigos de Vlad evitam visitá-la, e seus inimigos sabem que mortos-vivos poderosos (ou até mesmo Tarso!) podem estar protegendo a casa.

O Dragão de Lisandra

"Puta merda! Um dragão de madeira! A filhota aprendeu um truque ou dois!"

— Tork

Enfurecida por Talude quando visitava a Academia Arcana, pela primeira vez Lisandra empregou sua habilidade de Conjurar Fera

Vegetal, para invocar um grande animal voador feito de raízes e galhos. Apesar de parecer um dragão à primeira vista, o animal lembra mais um wyvern. Ela usaria este monstro para enfrentar Talude na Academia, e mais tarde para atacar seus amigos em Valkaria.

Fera Vegetal (Wyvern): Construto Imenso; ND 9; Tend. Neutra; DVs 11d12+44, PVs 93; Inic +1; Desloc. 12m, vôo (ruim) 24m; CA 18 (–4 tamanho, +1 Des, +14 natural); Ataques: Corpo a corpo: +14 ferrão (dano 1d6+8 mais veneno), +9 mordida (dano 2d8+4), +9 asas x2 (1d8+4); Qualidades Especiais: Características de Construto, Vulnerabilidade ao Fogo, Veneno, Agarrar Aprimorado, Arrebatar, Sopro; Fort +3, Ref +4, Von +4; For 27, Des 12, Con –, Int –, Sab 12, Car 9; **Perícias:** Furtividade +9, Observar +13, Ouvir +13; **Talentos:** Investida Aérea, Prontidão.

Sopro (Sob): esta fera vegetal pode, a cada 1d6 rodadas, soprar um cone de fogo de 18m que causa 6d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 21) reduz esse dano pela metade.

Veneno (Ext): inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Talude, Mestre Máximo da Magia

"Gosto desse título! Realmente gosto!"

— Talude

Disputando com Vectorius o título de maior mago vivente de Arton, Talude é sem dúvida uma das pessoas mais poderosas deste mundo. Amigo e servo pessoal de Wynna, a Deusa da Magia, ele comanda a Grande Academia Arcana para que a dádiva de sua linda deusa seja oferecida a todos que desejarem aprendê-la.

Talude é totalmente oposto a Vectorius: afetuoso, emotivo, e um tanto sem-vergonha. Não se acanha em elogiar a beleza de sua deusa, e também de suas alunas — mesmo que com isso acabe recebendo uma bofetada ou outra!

Atendendo a um surpreendente pedido de Vectorius, Talude recebeu Lisandra em sua Academia para tentar cancelar o encanto que dominava a jovem. Disfarçado como um aluno fanfarrão, ele desafiou a jovem em combate para testar seu poder. Talude venceu, mas infelizmente não foi capaz de livrar Lisandra do encanto maligno.

Dardos Venenosos de Nekapeth

"Nem tudo neste mundo... segue as leis naturais... especialmente a magia de Nekapeth..."

— Aspis

Para assassinar suas vítimas, além de sua adaga, o sumo-sacerdote de Sszzaas costuma se utilizar de dardos envenenados. Ele sempre escolhe *dardos +5*, embebidos em veneno cujo tipo depende da vítima escolhida.

Nekapeth conhece todos os tipos de venenos descritos no *Livro do Mestre* (pág. 82) e pode obter ou fabricar qualquer um deles em menos de 24 horas, independente de entraves legais. Ele também sabe preparar toxinas desconhecidas por quaisquer outros povos, exceto pelos homens-serpente.

O veneno mais comumente empregado pelo vilão é o Beijo da Víbora, cuja fórmula apenas ele conhece — e cujos componentes precisam ser conjurados diretamente de Venomia, o Reino de Sszzaas. Uma única dose custaria 5.000 peças de ouro (sendo, mesmo assim, muito improvável de encontrar à venda). Seu dano inicial é 2d10 pontos temporários de Constituição, e o secundário é a morte. Mesmo quando o alvo é

bem-sucedido em seu teste de Fortitude (CD 28), mesmo assim perde 1d6 pontos temporários de Constituição.

O Beijo da Víbora é tão poderoso que afeta qualquer criatura viva, até mesmo algumas normalmente imunes a veneno (que tenham o talento Imunidade Total a Veneno), embora estas sejam automaticamente bem-sucedidas em seu teste de Fortitude. Apenas magias lançadas por sacerdotisas de Lena conseguem curar este veneno.

Parte 28 • Amar ou Matar?

Sandro, Tork e Anne preparam um túmulo para Aspis, abatidos ao constatar que nunca conseguem estar perto de quem gostam. Especialmente Anne, que luta para ficar com James K. mas é sempre afastada pelo irmão. Ela também se comove com o amor de Sandro por Lisandra, lembrando que ele luta para ajudar a druida mesmo quando ela não corresponde a seus sentimentos.

Lisandra sonha novamente. De todos, este é o sonho mais confuso, mas também o mais claro em significados, pois na verdade a dríade está sendo magicamente examinada por Talude. Ela está na torre de espinhos que aparece repetidamente em seus pesadelos — uma torre que ela própria tornaria real no futuro, por influência das imagens e sugestões enviadas por Sszzaas. No entanto, desta vez Lisandra está protegida da influência direta do Corruptor, e o sonho revela apenas seus próprios sentimentos, receios e temores. Lisandra revê o Paladino, Sandro, Niele, Tork, Arsenal e outros, todos repetindo frases que ela ouviu quando acordada. Todos fazem perguntas que obrigam-na a questionar seus sentimentos, suas amizades e sua suposta "missão sagrada". O sonho termina novamente com a morte do Paladino em suas mãos — mas, ao remover sua máscara, ela vê Sandro. Tudo porque a jovem está extremamente confusa sobre quem ela deve amar ou odiar: o nobre Paladino que tanto fere seu coração, ou o ladrão assassino que a faz se sentir bem?

Observando cada etapa do sonho, Talude conta com a ajuda de Lady Esplenda, professora sênior em encantamentos da Academia Arcana. Nenhum deles está familiarizado com o *Encanto do Amor Ausente*, mas é evidente o conflito entre a verdadeira Lisandra e as emoções falsas plantadas nela. Ambos entendem que a dríade está sob uma influência terrível, que eles não podem dissipar sem matá-la. Tamanha é a crueldade infligida a Lisandra que Esplenda chega a sugerir sua morte, para poupá-la de tanto horror. No entanto, Talude suspeita que um amor verdadeiro pode romper o encanto — pois esta seria a única força que nem mesmo a mágica dos deuses pode desafiar.

No passado, em Lenórienn, Niele aprontava todo tipo de travessura com sua "querida priminha", a princesa Tanya. Uma delas foi arrastar a prima até as ruínas de um templo subterrâneo próximo da cidade — outro lugar secreto de adoração a Sszzaas, abandonado há muitos anos. Naquele local Niele encontrou o Olho de Sszzaas, deixado ali pelo próprio Corruptor para ser apanhado por ela. Ao tocá-lo, pela primeira vez a elfa é envolvida por suas características fitas, que são na verdade uma manifestação de Wynna — uma demonstração de que a alma de Niele pertence a ela, como parte de um pacto entre a Deusa da Magia e Sszzaas.

A Câmara dos Cristais

"Você viu dentro do coração dela! Todos vimos!"

— Lady Esplenda

Criada pelo próprio Talude, a Câmara dos Cristais é um importante instrumento dentro da Academia Arcana. Trata-se de uma sala circular com uma espécie de fosso raso em seu

centro, repleto de cristais de cores variadas que brilham intermitentemente com a enorme força mística contida em seu interior. Sua origem é fruto de controvérsias: uns dizem que os cristais foram extraídos de uma caverna no plano de Wynna, a Deusa da Magia, enquanto outros dizem que o próprio Talude os encantou. Qualquer que seja a verdade, o mentor da Academia Arcana parece se divertir com tantas especulações.

A principal função da câmara é neutralizar e inibir a manifestação de forças arcanas vindas de uma criatura colocada dentro do fosso. Reações motoras também são parcialmente inibidas e o objeto de estudo permanece em estado de semi-consciência. O campo gerado pelos cristais também permite estimular sensações e observar as reações do alvo. Isto acontece de uma forma muito parecida com sonhos, com a diferença de que estas imagens podem ser observadas através de meios específicos, como uma *bola de cristal*, por exemplo.

Uma criatura colocada na câmara fica sob efeito da magia *Estase Temporal*, como se conjurada por um feiticeiro de 20° nível e sem a necessidade de um ataque de toque. Resistir a esse efeito exige um teste de Vontade (CD 30), e a cada rodada de permanência a dificuldade aumenta em +1. A vítima permanece em uma espécie de transe semelhante ao sono, que não causa nenhum mal (mas também não recupera Pontos de Vida, dano por contusão ou dano de habilidade).

Os cristais da câmara têm propriedades de monitoramento e, ao comando do usuário (que precisa fazer testes de Espionar de acordo com a situação, com CD determinada pelo Mestre), podem simular sobre a vítima os efeitos das seguintes magias: *Analisar Encantamento, Detectar Bondade/Caos/Maldade/Ordem, Detectar Magia, Detectar Mortos-Vivos, Detectar Pensamentos, Detectar Venenos* e *Visão da Verdade.*

Talude também costuma empregar os poderes da câmara para observar pessoas e lugares distantes. Para esse propósito, o lugar funciona como uma *bola de cristal* com *Compreensão de Linguagens, Visão no Escuro, Mensagem, Ler Magias, Idiomas, Ver o Invisível, Detectar Bondade/Caos/Maldade/Ordem, Detectar Pensamentos* e *Telepatia*, além de oferecer ao usuário um bônus de +4 em testes de Espionar. Além disso, qualquer magia lançada no interior da câmara recebe os benefícios de qualquer talento metamágico (apenas um, à escolha do usuário) sem que seja necessário memorizá-la ou lançá-la como sendo de níveis superiores.

Tamanho é o poder da Câmara dos Cristais que somente os mais respeitados membros do corpo docente da Academia Arcana têm autorização para utilizá-la, e sempre sob a supervisão de Talude.

Lady Esplenda

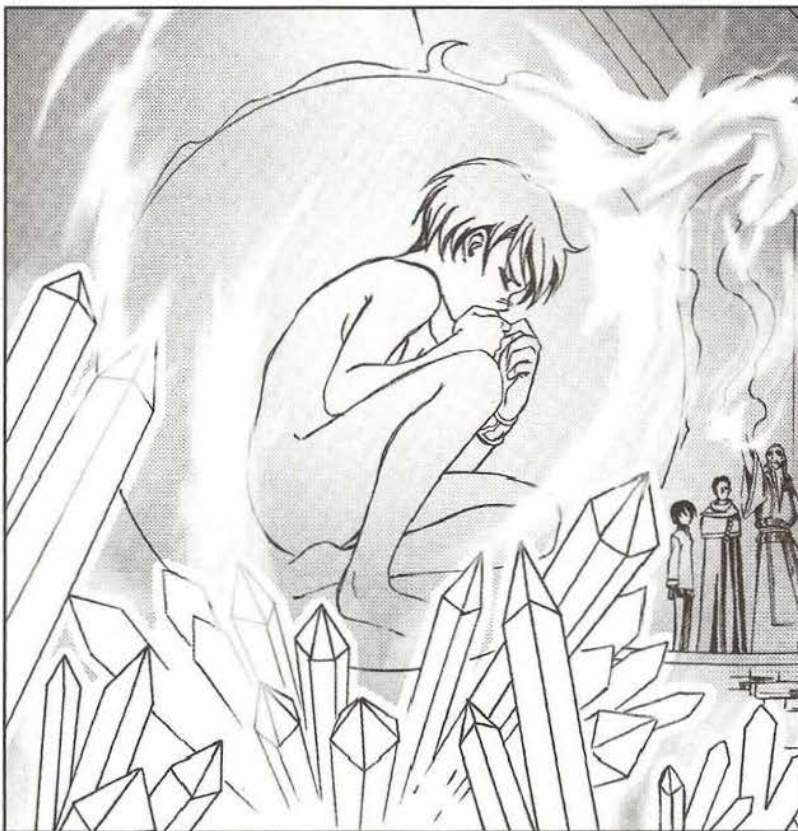
"Aquela é Lady Esplenda, a professora mais linda da Academia! Sei não, mas acho que papai gosta dela..."

—Petra

Ocupando a cadeira de Encantamentos, Feitiços e Charmes, Esplenda é uma das mulheres mais belas de Deheon (ou talvez do Reinado). Quando uma garota deseja ter uma aparência agradável na adolescência, logo pensa em Esplenda. Rosto lindo, cabelos longos e sedosos, pele delicada e macia olhos meigos e ternos... e muitos outros traços agradáveis que se possa imaginar.

Após vencer vezes seguidas os concursos de beleza durante o Festival do Gorad em Hershey, Esplenda decidiu seguir carreira como maga, patrocinada por prêmios que havia ganhado. Terminou seus estudos exemplarmente (depois de eleita a Rainha do Baile e Miss AA cinco vezes consecutivas) e suas propostas de incluir as matérias Encantamento e Diplomacia foram aceitas pelo conselho da Academia. Entrou para o corpo docente como professora substituta e conseguiu (depois de eleita Miss Docente cinco vezes seguidas) alcançar o status de professora sênior na cadeira que ela mesma propôs.

Esplenda é dona de uma honestidade e bondade que rivalizam com sua beleza. Seus únicos traços negativos (contestados veementemente por seu fã clube) seriam sua ingenuidade e credulidade. Como prova disso, Esplenda sempre acreditou do fundo do coração que Niele é verdadeiramente uma maga de grande talento.

Como professora, Esplenda acredita na disciplina e responsabilidade ao se lidar com magia e suas conseqüências — e tenta transmitir isso aos alunos. Sempre com compreensão e carinho,

é claro, pois ela é incapaz de magoar alguém.

Lady Esplenda: Humana; Maga (Encantadora) 14; ND 14; Tend. Leal e Bondosa; DVs 14d4+28; PVs 72; Inic +0; Desloc. 9m; CA 23 (+8 *braçadeiras*, +5 *anel*); Ataques: +6/+1 Corpo-a-corpo (dano pela arma –1); +7/+2 à Distância (dano pela arma ou magia); Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Magias; Fort +9, Ref +7, Von +16; For 8, Des 11, Cons 15, Int 17, Sab 14, Car 22; **Perícias*:** Alquimia +10, Atuação +14 (+16), Concentração +16, Conhecimento (Arcano) +17, Diplomacia +14 (+16), Identificar Magia +18, Profissão (professor) +12; **Talentos:** Invocar Familiar, Escrever Pergaminhos, Aparência Inofensiva, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Perícia: Conhecimento (Arcano), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia sem Gestos, Preparar Poção, Prosperidade (regional: Hershey), Vontade de Ferro. * Os valores entre parênteses incluem os bônus do *Halo de Persuasão.*

Livro de Magias: Esplenda conhece todos os Truques, exceto das escolas de Adivinhação e Necromancia; ela também conhece todas as magias da escola de Encantamento do 1º ao 7º nível. Lady Esplenda conhece 13 magias de 1º nível; 8 magias de 2º nível; 7 magias de 3º e 4º nível; 6 magias de 5º, 6º e 7º nível.

Magias Arcanas por dia: 5 de nível 0 (truques), 6 de 1º nível, 6 de 2º nível, 6 de 3º nível, 5 de 4º nível, 4 de 5º nível, 4 de 6º nível, 3 de 7º nível (uma magia de cada nível deve ser da escola de Encantamentos).

Equipamento: *Braçadeiras da Armadura +8, Manto de Resistência +3, Anel de Proteção +5, Halo da Persuasão.*

Vincent, Protótipo de Vilão

"Será que Mestre Arsenal também passou por isto...?"

— Vincent

Entre os inúmeros alunos humanos que passaram pela Academia Arcana, um deles detém o recorde de repetência e permanência por total incapacidade de se graduar: Vincent Ücher.

Filho único de uma família de nobres do reino de Yuden, Vincent sempre quis ser uma figura de respeito, poder e influência. Acreditava que a magia serviria para torná-lo um líder, fazendo-o se destacar entre os "reles campônios comuns, desprovidos de um grande destino". Ele acha que é seu destino comandar e reger, graças à sua origem e sangue nobre.

O jovem tem como ídolos grandes vilões poderosos (mesmo os não-magos, como Mestre Arsenal, que é admirado na terra natal de Vincent), tentando seguir seu exemplo e seus passos. Ou o que ele acredita que sejam seus passos. Infelizmente, Vincent não é dono de um grande talento para magias, nem para planos, estratégias, artimanhas ou engodos. Sempre falha em perceber um detalhe ou outro, conseguindo como resultado mais confusões do que sucessos.

Um grande amigo de Vincent é Toede, um aprendiz de mago baixinho, tímido e pouco popular. Toede está sempre envolvido nos planos de Vincent. Ele admira seu "mestre" e acha que ele se tornará um grande mago (sendo talvez a única pessoa a crer nisso...).

Vincent: Humano; Mago (Aprendiz) 1; ND 1; Tend. Neutro e Maligno; DVs 1d4+2; PVs 6; Inic +1; Desloc. 9m; CA 11 (+1 Des); Ataques: +1 Corpo-a-corpo (dano pela arma +1); +1 à Distância (dano pela arma ou magia); Fort +2, Ref +1, Von +2; For 12, Des 12, Cons 14, Int 16, Sab 11, Car 13; **Perícias:** Alquimia +5, Blefar +3, Concentração +4, Conhecimento (Arcano) +5, Esconder-se +2, Espionar +5, Identificar Magia +5, Intimidar +5, Procurar +5; **Talentos:** Invocar Familiar, Escrever Pergaminho, Corrida, Foco em Perícia: Intimidar, Intolerância (regional: Yuden).

Livro de Magias: Truques: *Consertar, Detectar Magias, Ler Magias* e *Resistência*; 1º nível: *Aura Mágica, Mensagem* e *Recuo Acelerado.*

Magias Arcanas por dia: 3 de nível 0 (truques) e 2 de 1º nível.

Princesa Tanya

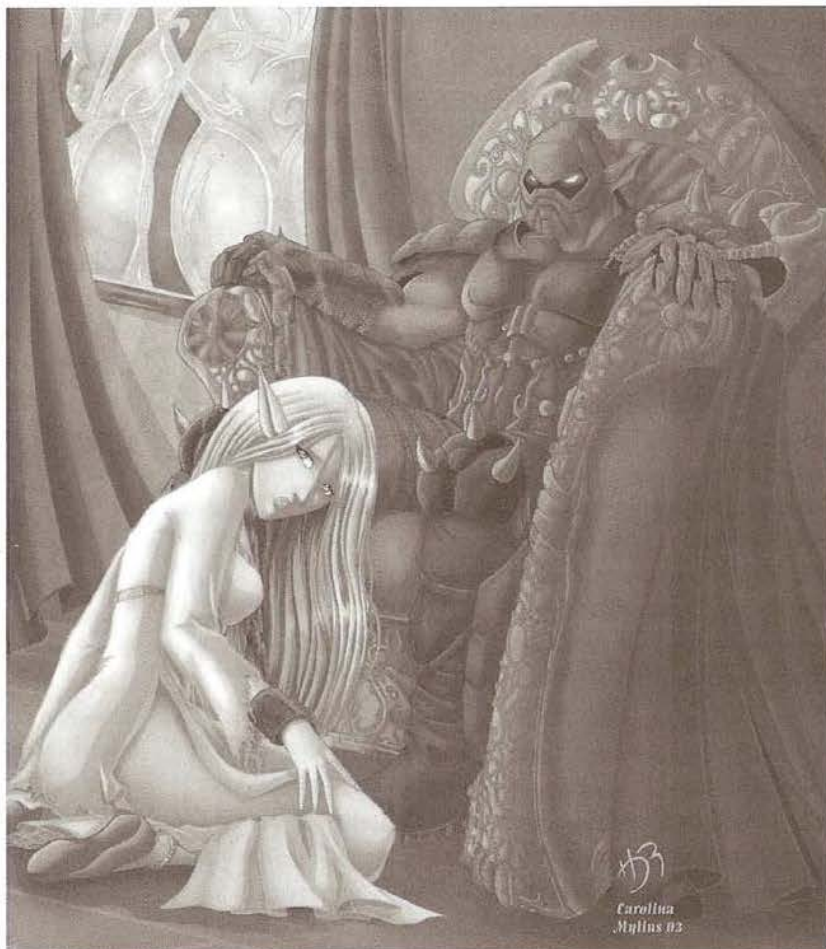
"Você pode ser a princesa de Lenórienn e tudo o mais, mas é também minha priminha e precisa esticar as pernas!"

— Niele

Filha do antigo regente Khinlanas, a princesa élfica Tanya bem que tentava levar uma vida regrada, própria de uma aristocrata como ela... mas sua tresloucada prima Niele teimava em tentar fazer sua vida divertida! Infelizmente, durante uma dessas peraltices — quando foi arrastada por Niele para longe dos guardas, para um bate-papo —, ela foi raptada por Thwor Ironfist. Mais tarde seria entregue como oferenda aos hobgoblins, para a formação da Aliança Negra dos Goblinóides. Esse fato também causaria a expulsão de Niele para sempre.

Embora se acredite que Tanya esteja morta, durante todos estes anos ela tem sido prisioneira em Lenórienn por Holgor, o general hobgoblin. É mantida sempre acorrentada, como sua escrava pessoal. O vilão acredita que mantê-la por perto como uma valiosa refém é uma medida inteligente.

Além de aristocrata, Tanya era uma maga. No entanto, seus livros de magia foram destruídos e sem eles ela não pode usar seus poderes. Também teve algum treinamento em combate com sabre e arco, as armas tradicionais dos elfos, mas nunca chegou a ser uma guerreira excepcional. Tanya conhece a localização de inúmeras passagens secretas e câmaras escondidas em Lenórienn, muitas delas ainda não descobertas pelos hobgoblins. Até agora ela tem sido corajosa em resistir aos interrogatórios e torturas, para preservar os poucos tesouros élficos que restam.

Tanyantalaria, Elfa; Aristocrata 6/Maga 3; ND 8; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 6d8+3d4+9; PVs 50; Inic. +2; Desloc. 9m; CA 12 (+2 Des.); Ataques: Corpo a corpo: +7; à Distância +7; Fort +4, Ref +5, Von +10; For 10, Des 15, Cons 12, Int 16, Sab 14, Car 21; **Perícias:** Alquimia +4, Avaliação +6, Blefar +5, Concentração +4, Diplomacia +14, Disfarce +5, Ofícios (joalheria) +6, Obter Informação +5, Adestrar Animais +6, Mensagens Secretas +2, Intimidar +7, Conhecimento (Arcano) +11, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +4, Conhecimento (Geografia) +6, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (Local, Lenórienn) +16, Conhecimento (Natureza) +6, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +11, Conhecimento (Os Planos) +4, Conhecimento (Religião) +6, Espionar +6, Identificar Magia +9, Ouvir +4, Atuação +5, Leitura Labial +2, Cavalgar +3, Sentir Motivação +5, Observar +4, Natação +0, Sobrevivência +2; **Talentos:** Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma (sabre), Foco em Perícia: Conhecimento (Local, Lenórienn), Terreno Familiar (Lenórienn).

Qualidades de Elfo (Ext): Visão na Penumbra. +2 em testes de Ouvir e Observar. Elfos de Arton não têm resistência especial a encantamentos ou magias de sono.

Magias por dia: 4 de nível 0 (truques), 3 de 1º nível e 2 de 2º nível. Tanya só pode lançar magias se tiver acesso a um grimório e componentes apropriados, algo que não acontece desde a queda de Lenórienn.

Equipamento: algemas, coleira e correntes...

Parte 29 • Terei Errado?

Na Academia Arcana, Talude está ao lado de Lisandra quando ela desperta. Perfeitamente ciente do tormento da dríade, ele faz todo o possível para mantê-la confortável — inclusive entregando-lhe o Rubi da Virtude que havia usado para despertar sua raiva. Ele mente sobre o "jovem mago", dizendo que era apenas um aluno encrenqueiro.

Conforme demonstrava sua conversa recente com Vladislav, Talude já tinha conhecimento sobre Sszzaas ter lançado o encanto sobre Lisandra. Ao entregar a ela um novo Rubi, o mago sabia estar colaborando com o Grande Plano. No entanto, mesmo com seus poderes, não podia deter esse plano — porque Wynna, sua deusa, tinha um pacto com o Corruptor: cola-

borar com Sszzaas e preservar o segredo de sua existência, em troca da alma de Niele. Assim, Talude não poderia impedir o retorno de Sszzaas, mas faria o possível para amenizar o sofrimento de Lisandra e outros inocentes.

Talude tem conhecimento de quase tudo sobre Lisandra: desde que recebeu uma surpreendente mensagem de Vectorius avisando sobre sua vinda, esteve acompanhando os movimentos da druida desde sua partida de Vectora, e também empregou magia divinatória para saber mais sobre seu passado. Ele sabe até mesmo que Niele teria sido morta pelo Camaleão, e não por Sandro — mas, em seu estado atual, Lisandra não seria capaz de lidar com essa verdade. Talude se esforça ao máximo para manter sua hóspede calma e confortável, inclusive usando uma magia permanente de *Criar Itens* para manifestar uma roupa nova para ela. (Mesmo gostando de ver Lisandra pelada, Talude foi cavalheiro o bastante para não utilizar uma magia *Criar Itens Efêmeros*, que duraria pouco mais de 24 horas...)

Anos antes, uma semana depois de deixar Vlad trabalhando com o Paladino, Leon tentava passar alguns dias longe de masmorras e dragões — ao lado de sua esposa e filho. No entanto, ele foi avisado por Luigi de que Sckhar havia colocado uma grande recompensa por sua cabeça.

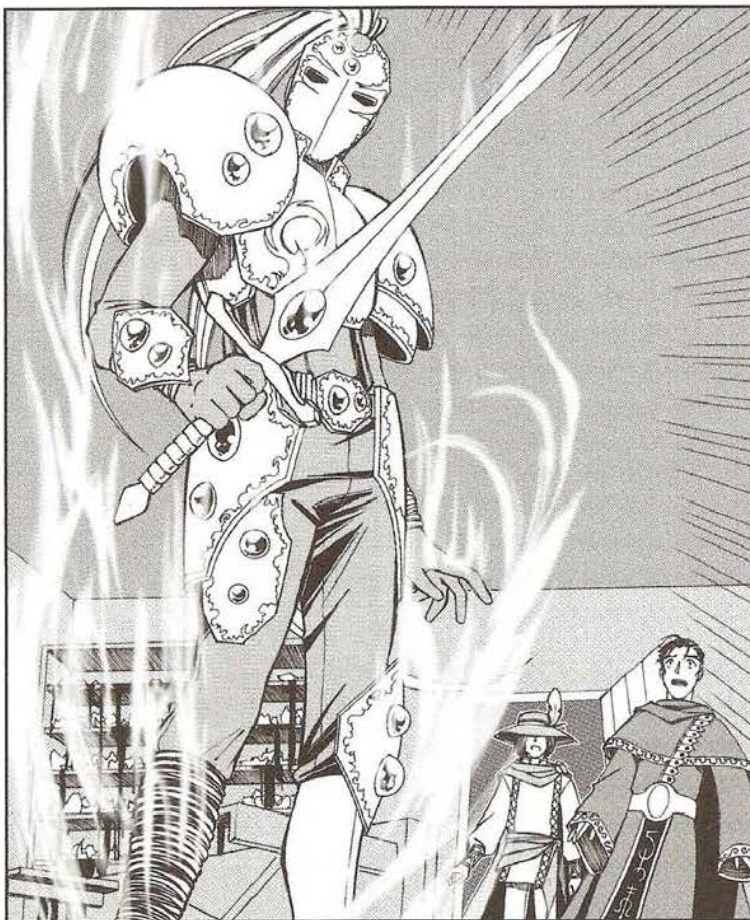
(Sendo que um Tibar vale uma peça de cobre, um milhão de Tibares equivaleria a 10.000 peças de ouro — uma quantia nem tão elevada assim pelos padrões de *D&D*, apenas suficiente para meia dúzia de armaduras de batalha. No entanto, em Arton é comum especificar Tibar de cobre (T$ 1,00), prata (T$ 10,00), ou ouro (T$ 100,00). No caso da recompensa por Leon, o valor exato foi deixado vago por Sckhar de propósito, para atiçar a imaginação e cobiça dos caça-prêmios. Pois como disse Leon, com um milhão de peças de ouro alguém poderia de fato comprar uma pequena cidade. Ou duas.)

O bardo descobriu também que Lenora, seu amor (não muito) secreto, retornou apressadamente para o oceano ao receber notícias alarmantes de casa — notícias que mais tarde levariam a seu suicídio. O próprio Luigi havia sido comunicado por um pesaroso Rei Thormy que seus serviços para a Coroa não eram mais necessários, pois nem o Palácio Imperial de Valkaria escapava à influência política de Sckhar. Assim, agora só restava ao amargurado Luigi tentar salvar Leon e sua família.

A ajuda de Vlad seria indispensável para uma fuga segura. Mas, ao procurá-lo em sua mansão, o bardo encontrou-se diante de uma cena espantosa: lá estava seu recém-falecido colega, o Paladino de Jallar, agora em uma forma imponente e dourada, com os Rubis da Virtude incrustados na armadura.

Influenciado pela *Sugestão* de Sszzaas, Vladislav acreditou que a magia divina dos Rubis traria o guerreiro sagrado de volta à vida, e mais poderoso. Sobre isso ele tinha razão — mas o poder dos Rubis era tamanho que expulsou qualquer humanidade existente no Paladino, fazendo dele quase uma máquina (sua tendência mudou para Leal e Neutra). De fato, instantes após sua criação, ele abandonou qualquer preocupação com seus colegas e partiu, manifestando asas mágicas para voar.

O Paladino havia sido transformado em um ser extraplanar, recebendo o modelo celestial (*Livro dos Monstros*, página 221). Ele também recebeu vinte níveis na classe paladino, um para cada Rubi verdadeiro. O último Rubi, uma gema falsa preparada por Sszzaas, havia sido colocado em sua espada — que agora era também muito mais poderosa. O Paladino também havia recebido certos atributos divinos dos Rubis, como sua imunidade a qualquer magia e quase qualquer dano provocado por mortais.

De fato, retornando ao tempo presente, o Paladino demonstrará essa imunidade em sua luta contra o Moóck de Triunphus. Chegando ao vulcão que abriga o monstro, Beluhga parece ansiosa pela batalha — pois ela tem certeza de que seria este o motivo de seu rapto. Mas o Paladino contraria suas expectativas saltando sozinho sobre o pássaro de fogo, que ataca com seu sopro de chamas. O Paladino recebe o dano bem a tempo de ser engolido por uma das cabeças do Moóck, e então usar sua Retribuição para fulminar a ave. Momentos depois ele emerge da cratera vulcânica com um novo Rubi da Virtude — imerso ali há anos, desde que havia sido expelido do corpo caído do Paladino.

Furiosa por ser colocada de lado, Beluhga exige saber porque foi afastada de suas montanhas. "Você é minha refém" diz o Paladino, revelando assim parte do plano de Luigi Sortudo. Chocados, Leon e Beluhga finalmente entendem o verdadeiro objetivo do Paladino: Sckhar. A Senhora das Uivantes é uma refém para Sckhar.

Sandro e seus amigos utilizam o pergaminho de *Teletransporte* para retornar, mas eles ressurgem ainda distantes de Valkaria (exatamente como Bakula havia planejado). Na verdade, acabam indo parar perto do túmulo de Niele.

Karin

"Valkaria, dai-me forças! Vocês aventureiros são gente MUITO estranha!"

— Karin

Filha de uma família de ricos fazendeiros no reino de Deheon, Karin era uma jovem comum, sem qualquer intenção de se envolver em "aventuras", até o dia em que foi raptada por cultistas de Sszzaas como vítima para um sacrifício. Desesperado, seu pai contratou aventureiros par salvá-la — justamente o grupo formado por Leon, Luigi, Lenora e Vladislav. E durante essa missão de resgate a jovem acabou envolvida com o ladrão aventureiro Leon Galtran.

Após o salvamento, Leon pediu a mão de Karin em casamento e ambos mudaram-se para a capital Valkaria, onde nasceria Sandro. Leon continuou atuando como aventureiro ao lado de seus colegas, dividindo seu tempo entre as missões e a família — fato não muito apreciado, mas compreendido, por sua esposa.

Quando a cabeça de Leon foi colocada a prêmio por Sckhar, ele apressou-se em fugir da cidade com sua esposa e filho. Passaram a viver escondidos em uma cabana nas montanhas, evitando qualquer contato com a civilização para despistar os caça-recompensas. Mas um dia, quando Leon e Sandro estavam fora — em um povoado próximo, sob disfarce, comprando suprimentos —, a cabana foi encontrada e atacada por mercenários, que mataram Karin.

Leon recorreu a todas as formas conhecidas para tentar trazer a esposa de volta à vida, mas os meios convencionais de ressurreição não funcionaram. Normalmente isso ocorre quando a vítima não deseja ser ressuscitada, ou quando sua alma é prisioneira nos Reinos dos Deuses deles. Conformado com o fato de que resgatar Karin seria um feito épico, além de suas habilidades, Leon passou a viver apenas para cuidar de Sandro.

O atual paradeiro de Karin é desconhecido — ela pode estar em qualquer dos Reinos dos Deuses. Como devota de Valkaria, existe uma possibilidade maior de que sua alma esteja agora nas terras de Odisséia, mas isso não é certo. Com a conclusão da busca pelos Rubis da Virtude e a batalha final contra o Paladino de Arton, Leon recuperou sua confiança e agora está reunindo antigos colegas (além de alguns novos) para uma jornada planar até o Reino de Valkaria.

Karin: Humana; Plebéia 2; ND 1; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 2d4, PVs 7; Inic +0; Desloc. 9 m; CA 10; Ataques: Corpo a corpo +1, à Distância +1; Fort +2, Ref +0, Von +2; For 10, Des 11, Cons 11, Int 13, Sab 14, Car 16; **Perícias*:** Adestrar Animais +5, Observar +5, Ofícios (cozinhar) +8, Ofícios (tecer) +5, Ouvir +5; **Talentos:** Foco em Perícia: Ofícios (cozinhar), Foco em Perícia: Ofícios (tecer) (regional: Deheon), Grande Fortitude. *Karin gastou 2 pontos de perícia para saber ler e escrever.

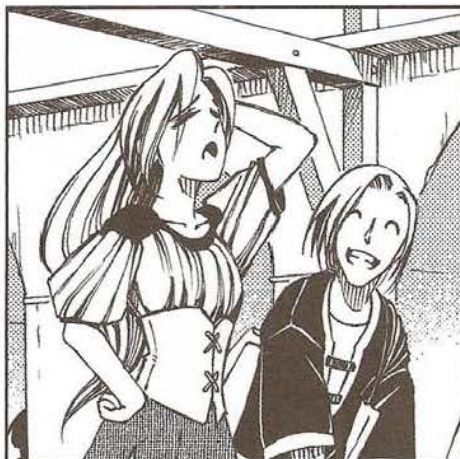
O Moóck de Triunphus

"O Moóck de Triunphus emerge do vulcão em sua fúria insana. Ninguém em Arton jamais conseguiu derrotá-lo. Isso termina hoje."

— Paladino

O Móock é uma monstruosa águia gigante, intensamente vermelha, com duas cabeças e duas caudas de serpente. O nome foi dado pelos habitantes de Triunphus e vem do guincho horrendo da criatura. Devido à sua invulnerabilidade ao fogo, suspeita-se que o ninho do Móock esteja situado em um vulcão antigo próximo da cidade. Supõe-se que o vulcão esteja extinto, mas nunca se sabe...

O Móock ataca a cidade a cada 1d6 semanas, indo embora apenas quando muito ferido ou depois de causar a destruição desejada. Ninguém sabe ao certo a razão destes ataques. Alguns suspeitam que o Móock seja fruto de um experimento mágico desastrado, enviado para atacar Triunphus por alguém com propósitos maléficos. Outros teorizam que a fúria da ave se deve ao fato de ser uma fêmea que teve um ou mais ovos roubados e eles estariam escondidos em algum lugar da cidade. Mas a teoria mais aceita é de que o monstro, por sua semelhança com Thyatis, na verdade teria sido enviado pelo próprio Deus da Ressurreição como um tipo de provação para seus servos.

Moóck: Besta Mágica Imensa (Fogo); ND 19; Tend. Caótico e Neutro; DVs 50d8+350; PVs 619; Inic +6; Desloc. 6m, vôo 24m (ruim); CA 14 (–4 tamanho, +2 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +59/+54 bico x2 (dano 2d8+12 cada, dec.19-20, x2), +56/+51 garra x2 (dano 2d6+12 cada); Ataques Especiais: Duas Cabeças, Sopro, Agarrar Aprimorado, Engolir; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m, Visão na Penumbra, RD 15/+3, RM 20; Fort +38, Ref +35, Von +17; For 34, Des 15, Cons 25, Int 3, Sab 10, Car 6; **Perícias:** Observar +20, Ouvir +18, Procurar +20; **Ta-**

lentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (bico), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (bico), Tolerância, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): cada cabeça do Moóck pode lançar pelo bico uma enorme *bola de fogo*, que causa 10d6 pontos de dano (teste de Reflexos com CD 20 para reduzir o dano à metade). Cada cabeça do Moóck pode usar essa habilidade a cada 1d3 rodadas. As duas cabeças podem ainda se juntar para expelir uma única bola de fogo maior, que causa 20d6 de dano (CD 22).

Duas Cabeças (Ext): o Moóck pode atacar com suas duas cabeças em uma mesma rodada sem nenhuma penalidade. Cada cabeça pode atacar um alvo diferente, seja com a bicada ou uma *bola de fogo*, mesmo que em direções diferentes. Se o monstro estiver em vôo, também pode atacar alvos diferentes com as garras, sem penalidades.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o Moóck precisa atingir o oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da mordida e poderá tentar engolir a criatura. O Moóck pode ainda tentar Agarrar com suas garras, se estiver voando. Se conseguir prender uma vítima com suas garras, o alvo sofrerá o dano da garra e será atacado por um dos bicos na rodada seguinte.

Engolir (Ext): o Moóck pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Médio ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 2d6 pontos de dano por fogo a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode tentar escalar uma das gargantas do Moóck com um teste de Agarrar bem-sucedido. Ela voltará para a mandíbula do monstro, onde será preciso outro teste de Agarrar para se libertar. A vítima também pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 20 pontos de dano ao sistema digestivo do Moóck (CA 16, a RD ainda se aplica). O estômago do Moóck é capaz de comportar até duas criaturas Médias, quatro Pequenas, oito Miúdas e dezesseis Mínimas ou menores.

Subtipo (Fogo) (Ext): imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso em testes de resistência.

Ressuscitar (Sob): o Moóck também está sob a influência da maldição de Triunphus. Quando é morto, o monstro ressuscita em 1d4 dias, com todas as suas habilidades e atributos intactos.

Perícias: as duas cabeças do Moóck concedem um bônus racial de +2 em testes de Ouvir, Observar e Procurar.

Parte 30 • Ooooooi, zentê!

Em um dos jardins do zôo da Academia Arcana, Vladislav repreende Petra por ter abandonado a Estalagem do Macaco em uma jornada louca à procura de Tork — mas ele confessa também que já esperava tal coisa, uma vez que sua filha não conseguia disfarçar seu encanto pelo troglodita desaparecido. Por essa razão, o necromante havia deixado Tarso para protegê-la. Vlad revela os motivos reais de sua preocupação, pela primeira vez falando a Petra sobre a vingança de Sckhar — sobre como ele se culpa pela sabotagem que tomou da filha o sentido do olfato, e seu talento para cozinhar.

Enquanto isso, no Reino de Magika, a deusa Wynna entretém uma convidada especial: após seu assassinato pelo Camaleão, Niele teve sua alma transportada para o Reino de Wynna. A deusa explica que isso acontece apenas com pessoas especiais, muitas amadas ou odiadas por uma divindade — pois pessoas comuns, ao morrer, podem terminar aleatoriamente

em qualquer dos Planos. O caso de Niele é ainda mais especial, pois sua alma não era cobiçada apenas por Wynna — mas também pelo próprio Sszzaas, que planejava ficar com Niele após retomar seu lugar no Panteão e seu próprio reino.

Niele está feliz no Reino de Wynna, cercada de "gênios bonitões", mas não demora até sentir-se culpada por provocar tantos problemas e deixar tantos assuntos inacabados em Arton. Tentando fazê-la sentir-se melhor (e mostrando que até os deuses erram...), Wynna mostra à elfa uma imagem do plano material, no momento em que Sandro e seus amigos encontram o túmulo com o cajado. Demonstrando mais uma vez o quanto ficou burro-burro-burro após se apaixonar por Lisandra, a princípio Sandro não entende o que aconteceu com sua amiga. Ele recorda a última vez que se viram, na Bravado, quando Niele zangou-se ao descobrir que estavam ajudando o Paladino. Angustiada, a elfa implora a Wynna para voltar a Arton e ajudar seus amigos.

Resignada, Beluhga transporta o Paladino, Leon e Luigi até o reino de Sckharshantallas. Seu orgulho e majestade quase a impedem de demonstrar, mas ela está apavorada — pois começa a entender que, por algum motivo, o Paladino de Arton não obedece mais aos deuses e nem segue o código dos guerreiros santos. Ela teme por sua vida, e teme pelas vidas de seus súditos nas Uivantes.

De fato, desde seu despertar em Galrasia, o Paladino vem tentando descobrir até onde os deuses podem de fato controlá-lo. Seu primeiro ato pecaminoso foi libertar, raptar e ameaçar repetidas vezes Beluhga, que havia sido confinada às Uivantes pelo próprio Khalmyr — e que, poucos sabiam, era sua protegida pessoal. Após desafiar o próprio Deus da Justiça, e descobrir que seu poder ainda se mantinha, o Paladino entendeu que esse poder não vinha dos deuses, e sim dos Rubis. Portanto, não precisava obedecê-los.

Mas o derradeiro teste de sua impunidade perante o Panteão ainda estava por vir, pois o Paladino planejava cometer um crime bem pior. Isto é, Luigi planejava, manipulando seu colega robotizado para realizar uma vingança pessoal.

Wynna, Deusa da Magia

"Mas... só os deuses do Panteão têm magia infinita! Um deles enfeitiçou a Lili? Você sabe quem foi, Wynna?"

— Niele

Ironicamente, a Deusa da Mágica é também a mais mundana entre os vinte deuses do Panteão. Apresentando-se quase sempre na forma de uma maga bela, insinuante e de longos cabelos esverdeados, Wynna gosta de agir e pensar como qualquer mulher humana. Ela dispensa títulos e formalidades, tratando todos os mortais não como servos ou seres inferiores, mas sim como iguais. Isso é algo que qualquer alma desencarnada ou viajante planar descobre ao visitar seu palácio, onde a deusa faz questão de receber pessoalmente todas as visitas — algo que ela pode fazer sem dificuldade, já que consegue estar em qualquer lugar do palácio ao mesmo tempo.

Como criadora da própria mágica, Wynna é tão poderosa que raramente é molestada por outras divindades — e raramente pensa em molestar alguém, estando em posição similar ao Grande Oceano. No entanto, assim como o Oceano é considerado indolente, Wynna é vista por seus iguais (e até mesmo por muitos mortais) como irresponsável e tresloucada. Ela concede o poder da magia para todos que desejem tê-lo, sem seguir critérios de bondade ou maldade, ordem ou caos. Pois a magia é mais importante que a vida — e, se a vida não deve ser negada a alguém, a magia também não deve.

Portanto, embora não aprove exatamente que o poder

arcano seja empregado para o mal, em raríssimos casos a deusa proíbe uma criatura de usar magia. A prova disso é que Gwen Haggenffar, sua sacerdotisa máxima, é uma conhecida bruxa maligna que espalha grande destruição em Arton (as razões que teriam levado Wynna a escolher alguém assim como sumo-sacerdotisa são ainda misteriosas).

Pessoas assim entristecem a deusa. Por outro lado, pessoas como Niele — que não desejam outra coisa além de usar sua magia para trazer alegria ao mundo, para fazer felizes todos à sua volta — são muito amadas por ela. Wynna teria visto esse sentimento no coração da elfa antes mesmo da queda de Lenórienn, e sua posterior obsessão em usar o Olho de Sszzaas como um instrumento do bem. Por isso, desejou tê-la ao seu lado.

Mas Niele, sem saber, havia oferecido sua alma a Sszzaas assim que tocou em seu cajado pela primeira vez. No mesmo instante, seu característico traje de fitas também envolveu o corpo da elfa — uma espécie de "embrulho para presente". Wynna entendeu a mensagem: ainda poderia ficar com Niele, mas teria que ajudar o Deus da Traição com seu esquema.

E ela o fez, não apenas guardando segredo, mas também impedindo que Talude e outros heróis pudessem fazer qualquer coisa para deter o Grande Plano. Em alguns casos, quando o avatar de Sszzaas não tinha poder suficiente para lançar uma magia, Wynna o fazia. Na verdade, teria sido ela própria, e não Sszzaas, a lançar sobre Lisandra o *Encanto do Amor Ausente* (um fato que ela nunca teve coragem de confessar a Niele, sabendo que seria odiada por isso).

Magika, o Reino de Wynna

"Este seu mundo é um sonho! Não pensei que viria para um lugar assim ao morrer!"

— Niele

O Plano de Wynna apresenta vastos desertos, mas com um calor mais brando e areias mais gentis. Esta é uma terra de mágica intensa, tão poderosa que a paisagem não escapa de seus efeitos. Múltiplas formações de arco-íris pintam os céus todos os dias, em todas as direções, enquanto ventos fortes modelam nuvens em formas impossíveis. Seis sóis fazem seus próprios lestes e oestes. Todos se levantam e deitam ao mesmo tempo, para proporcionar noites de seis luas e estrelas incontáveis.

O número seis tem grande significado no Plano de Wynna, pois representa os seis Caminhos Elementais da Magia e suas cores: Água ("ao", uma cor verde-azulada, semelhante ao mar), Fogo (vermelho), Ar (azul-claro), Terra (verde-escuro), Luz (branco) e Trevas (negro). Quase todas as coisas importantes em Magika existem em número de seis, e quase sempre ligadas a essas cores. Os arco-íris têm seis faixas coloridas. Os seis sóis e luas têm cada um sua cor.

O ano em Magika é dividido em seis estações, que recebem o nome nativo de suas cores. Começa em Branco, a estação do degelo, com dias mais longos e luas mais brilhantes; Ao, a estação das chuvas; Vermelho, a estação das flores, equivalente à nossa primavera; Verde, a estação da vida, semelhante ao verão; Vermelho, a estação dos frutos, seu outono; e Negro, a estação da escuridão e frio, com noites longas e sem luas.

A vida animal em Magika é uma surpresa: praticamente TODA a sua fauna é composta por animais fantásticos e sobrenaturais, considerados muito raros em Arton. Aves fênix enchem os céus em grandes bandos. Pequenos espíritos, demônios e fadas são mais numerosos que insetos. Pégasos, unicórnios e hipogrifos pastam nas savanas, enquanto grifos, hidras e dragões de pequeno porte espreitam como predadores. De fato, para caçadores de criaturas raras, o Plano de Wynna oferece uma grande chance de fazer fortuna — desde se consiga chegar até aqui, é claro. Infelizmente, animais mágicos removidos de Magika para outros Planos morrem em poucos dias. (Não que isso perturbe magos que só desejam esses animais como ingredientes para poções...)

Quanto às raças nativas, Magika é um dos poucos Planos onde os humanos são espantosa minoria — chegam a ser raros até, vivendo entre outras raças e quase nunca formando comunidades próprias. As fadas, em sua imensa variedade (sprites, ninfas, dríades, brownies...), formam a maior parte da população. Em segundo lugar ficam os gênios, classificados em seis espécies (uma para cada Caminho Elemental), e raramente encontrados fora deste Plano. Em terceiro, os elfos: grande parte das almas provenientes do massacre de Lenórienn

veio para cá, devido à afinidade desta raça com a magia.

Os demais habitantes de Magika são halflings, gnomos, goblinóides, orcs, ogres, minotauros e anões. Uma particularidade entre os nativos é que TODOS têm poder mágico, por menor que seja. Qualquer pessoa, mesmo sem treinamento, consegue lançar mágicas simples (mesmo raças que não podem normalmente lançar magias, como minotauros e goblins, o fazem em Magika).

Personagens que possuam habilidades reais de lançar magia arcana, sejam nativos ou forasteiros, têm seus poderes ampliados. O conjurador é considerado dois níveis acima, apenas para determinar o efeito, duração e valores numéricos de suas magias. Isso NÃO se aplica a usuários de magia divina, como clérigos, paladinos, druidas e xamãs.

As cidades de Magika lembram as histórias das Mil e Uma Noites, com suas luxuosas torres abobadadas de ouro e mármore, seus toldos e tapeçarias coloridas, seus mercados e feiras agitadas. Pessoas voam pelos céus, seja com seus próprios poderes, seja a bordo de tapetes, vassouras e outros "veículos" voadores. Itens mágicos domésticos são comuns, como baldes que carregam água sozinhos, roupas que nunca ficam sujas, harpas que tocam boa música sem a necessidade de um bardo... no entanto, como muita coisa em Magika, boa parte destes itens deixa de funcionar quando removidos deste Plano.

Também é verdade que itens mágicos de outros Planos ficam MAIS poderosos quando trazidos para cá. Bônus de melhoria para armas e armaduras, assim como bônus de proteção, armadura e semelhantes, aumentam em +1. Itens que consomem cargas recebem mais 10 cargas enquanto estão no plano. O nível de conjurador dos itens também aumenta em +2, para determinar sua CD e outros efeitos.

O centro do Plano abriga a maior das cidades, habitada principalmente por gênios, e que tem como estrutura mais alta e impressionante o Palácio de Wynna. A Deusa da Magia mora ali, com os magos e gênios mais poderosos do Reino. De todos os deuses, Wynna é aquela mais acessível a visitantes: seu palácio não tem defesas (não que ela precise...), e a deusa está sempre disposta a receber visitas. Uma vez que consegue estar em vários pontos do Palácio ao mesmo tempo, ela pode entreter qualquer número de visitantes por quanto tempo quiser — inclusive Talude, o Mestre Máximo da Magia, com quem tem o hábito de tomar chá...

Gênios

"Hmm... cada gênio bonitão..."

—Niele

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses — e mais tarde eles próprios teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, os deuses empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos gênios.

Os gênios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a magia é muito mais comum. Em seus mundos nativos, qualquer criança pode fazer mágica. Alguns estudiosos suspeitam que a própria deusa Wynna seja, na verdade, a rainha de todos os gênios (e eles estão certos). Teriam sido eles também que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da magia. Existem seis variedades principais de gênios, cada uma ligada a um Caminho Elemental da magia: marid (água), efreeti (fogo), dao (terra), djinn (ar), asura (luz) e div (trevas).

Os gênios são criaturas poderosíssimas, mestres de seus elementos, e dominam diversas formas de magia — mas o seu poder mais famoso é a habilidade de conceder desejos. Um gênio pode conceder um *Desejo* (como a magia de mesmo nome) para qualquer não-gênio, em circunstâncias que podem variar. Gênios nunca podem realizar desejos para si próprios, mas sabe-se que alguns gênios malignos podem "torcer" os pedidos ou realizá-los de acordo com uma interpretação particular, e que lhe traga alguma vantagem.

Um gênio não pode conceder um desejo mais de uma vez para a mesma criatura, mas há rumores e lendas de "gênios nobres" que poderiam conceder até três desejos de uma só vez

Os efreeti e djinn são descritos no *Livro dos Monstros* (págs.106-107), assim como uma variação mais fraca, os janni. Em Arton eles não recebem os subtipos Mal, Bem, Caos e Ordem. A tendência de cada tipo de gênio é "Freqüentemente" ao invés de "Sempre", ocorrendo indivíduos com todos os tipos de tendência (com exceção dos efreeti, que são Geralmente malignos, e nunca bondosos).

dragão branco — a espécie de Beluhga, seu antigo amor —, ele ruma imediatamente para interceptá-lo.

No zôo da Academia Arcana, Lisandra passa por um novo tormento. Com saudades de casa, ela entra no covil dos lobos-das-caverna para tentar fazer amizade. Agressivos devido a uma ninhada recente, o casal de lobos recebe a intrusa com hostilidade — e ela, não mais uma druida, é agora incapaz de falar com os animais. Lisandra é atacada. Com uma magia de *Telecinésia*, o zelador Raschid consegue tirar a jovem do covil, e Talude chega a tempo de tentar confortá-la. Mas o estrago está feito: transtornada com o ataque dos lobos, que antes ela considerava irmãos, Lisandra se enfurece outra vez — destruindo boa parte do zôo com seus tentáculos.

Não resta escolha a Talude além de fazê-la dormir novamente com um *Ataque Visual*. E o arquimago percebe, desta vez foi mais difícil afetar Lisandra: ela está ficando mais poderosa (ganhando níveis e, portanto, melhorando seus testes de resistência contra magia). Frustrado, Talude entende que não pode fazer mais nada além de deixar Lisandra seguir seu caminho para, quem sabe, ser salva por um amor verdadeiro. E Tarso, que testemunha a cena, parece decidir também que ajudará Lisandra nessa empreitada.

Junto ao túmulo de Niele, Sandro finalmente é convencido por Anne e Tork de que sua amiga élfica está morta. Mas em vão, porque antes mesmo que a tristeza consiga se instalar no coração do jovem, a elfa ressurge radiante como nunca.

Parte 31 • Rei dos Dragões

Wynna fica chocada — e ofendida — com o pedido de Niele para voltar a Arton. Obcecada em tornar as pessoas felizes após "causar" a desgraça de seu povo em Lenórienn, ela deseja muito fazer com que Sandro e Lisandra consigam viver seu amor. A deusa explica, então, que a dríade está sob efeito do *Encanto do Amor Ausente*, uma magia que apenas os deuses conhecem, e que só poderia ter sido lançada por Sszzaas.

Wynna diz também que Niele ofertou sua alma a Sszzaas no instante em que tocou o cajado mágico. Não fosse pela intervenção imediata de Wynna (manifesta no traje da elfa, como um tipo de "demonstração de posse"), ela estaria agora no plano venenoso e corrosivo de Venomia, para onde vão as almas colhidas pelo Corruptor. Mesmo assim, abrindo mão de uma eternidade no paraíso de Wynna, Niele prefere ajudar seus amigos.

No reino de Sckharshantallas, o regente Sckhar decide fazer uma inspeção em sua gigantesca estátua — um monumento à sua megalomania, que consome os recursos do reino, mas que ninguém ousa questionar. Enquanto demonstra seu descontentamento queimando o capataz até os ossos, um de seus generais comunica que as fronteiras do reino foram violadas por um dragão. Territorial como qualquer dragão, Sckhar se enfurece, pois não admite a presença de outros de sua espécie. Mas quando fica sabendo que o invasor é um

Sckhar

"Sckhar sempre consegue o que quer! Você devia ter aprendido isso quando cuidei de sua querida esposa!"

— Sckhar

Assim como Beluhga comanda as Uivantes, existe uma outra nação no Reinado que tem um dragão como regente: Sckharshantallas, o reino de Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos.

Sckhar também é considerado uma divindade em seus domínios, mas ele exerce um reino de terror. Ao contrário de Beluhga, o Rei dos Dragões Vermelhos é muito cruel. Ninguém ousa desagradá-lo, se não quiser ter uma morte horrível. Ou talvez MAIS de uma morte horrível; quando está com MUI-

TA raiva de alguém, o monstro costuma matar e ressuscitar a vítima várias vezes, até cansar-se ou até que ela não volte mais!

Extremamente territorial, Sckhar não admite a presença de outros dragões em seu reino. Seus soldados são treinados para matar quaisquer dragões invasores — e o próprio regente se encarrega de cuidar dos mais poderosos. Apenas aqueles que permanecem escondidos, como o dragão de cobre Zarnee, conseguem continuar vivos em seu reino.

No passado, o grupo de aventureiros formado por Leon, Luigi, Lenora, Vladislav e o Paladino invadiu um dos covis de Sckhar, destruindo parte de seu tesouro antes de fugir — particularmente, destruindo uma tapeçaria que trazia a imagem de Beluhga. De tão furioso, o vilão tramou a ruína de cada membro do grupo.

Sabe-se que algo importante aconteceu entre Beluhga e Sckhar, mas ninguém ousa perguntar a nenhum deles o que teria sido. Aparentemente, em um passado remoto, os dragões-reis haviam sido proibidos por Khalmyr de procriar entre si — e quando Sckhar desafiou o Deus da Justiça cortejando Beluhga, por alguma razão o castigo caiu sobre ela, que ficou prisioneira nas Uivantes para sempre. E Sckhar, em seu próprio reino, tem esperado que a dragoa-rainha desista de sua tola devoção e obediência a Khalmyr para vir até seus braços...

A Estátua do Dragão-Rei

"Quero que meu povo conheça a verdadeira forma de seu regente SEM MORRER!"

— Sckhar

Localizada na cidade de Thenarallann, a Estátua do Dragão-Rei é possivelmente o ato mais ambicioso do regente de Sckharshantallas.

Existem várias intenções por trás desta empreitada. A primeira é conter os focos de revolta existentes na cidade, uma das grandes opositoras ao regime do dragão. A segunda é criar um monumento que rivalize a estátua de Valkaria, o grande estandarte da dominação humana sobre o continente, representando a grandeza da raça dracônica. Por último, Sckhar quer que seus súditos se lembrem constantemente de seu poder ao contemplar o monumento — pois, quando um dragão-rei de fato assume sua forma real, ele pode matar de medo todos aqueles que o observam.

Quando estiver concluída, a estátua será uma representação em tamanho natural (690m) de Sckhar em sua forma de dragão. Magos, escultores e peões de todo o reino — e também reinos vizinhos — foram mobilizados. A matéria-prima utilizada é uma pedra semi-preciosa do reino conhecida como vidro-lava, por sua coloração avermelhada e semi-transparente. A construção da obra monumental está levando a economia do reino aos limites, mas ninguém ousa questionar o dragão-rei.

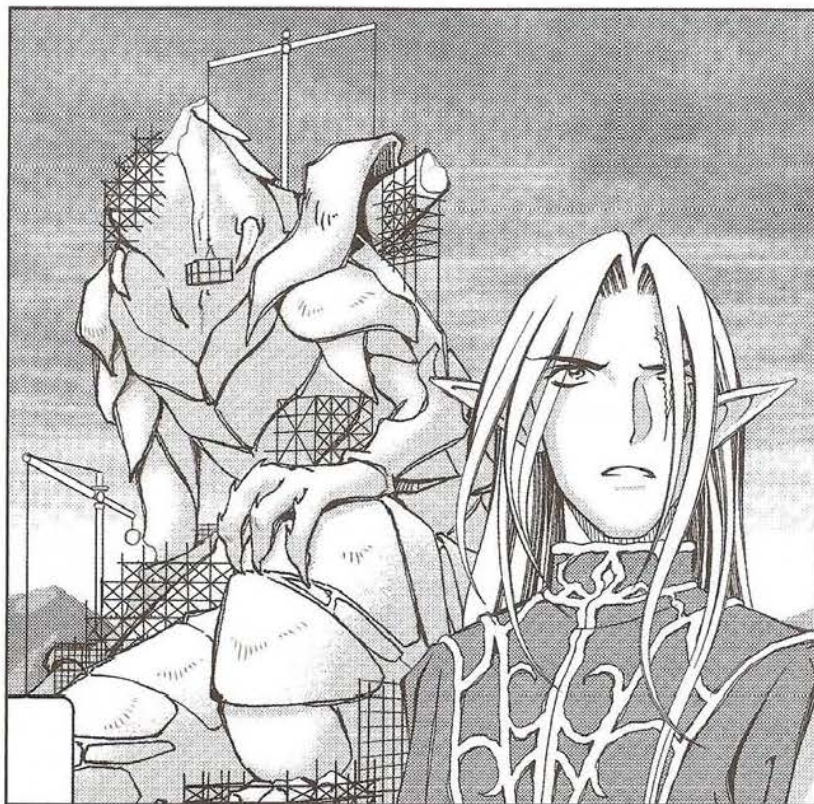
Freqüentemente o regente visita o local da construção para checar o andamento da obra e, não raro, acaba descarregando sua fúria sobre algum servo incauto quando percebe algo que não lhe agrada.

Raschid, Zelador

"Algum último desejo antes de ser levado à diretoria?"

— Raschid, gênio zelador

O gênio Raschid conhece Talude há séculos, desde quando o arquimago ainda era jovem e vivia no Reino de Wynna. Assim, quando o Mestre Máximo da Magia recebeu como presente da deusa um semiplano onde pudesse exercer sua grande paixão — ensinar e divulgar a prática da magia —, Raschid estava pronto para ajudar na grande empreitada.

No comando de numerosos operários (sendo muitos deles gênios e outras criaturas extraplanares), Rashid arquitetou e construiu pessoalmente a maior parte das estruturas que forma a Academia Arcana. Ele considera o lugar como sua mais importante obra, tanto que desejou viver ali para sempre, atuando como seu zelador e protetor (um serviço que outros gênios consideram "inferior"). Assim, desde a fundação desta instituição de ensino arcano, o gênio da terra raramente abandonou este semiplano — tornando-se um grande amigo dos alunos e professores.

Recebe dano dobrado por eletricidade e sônico, a menos que seja permitido um teste de Resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Embora seja um gênio, Raschid *não* concede desejos (imaginem o problema que isso seria na época dos exames finais!) e pode se mostrar superprotetor com relação à Academia, aplicando duras penas a quem desafia seus regulamentos. No entanto, na maior parte do tempo o experiente gênio é bem-humorado e paciente, sempre resolvendo qualquer problema com muita, muita calma.

Zelador Raschid: Dao, Extraplanar Grande (Terra); ND 11; Tend. Leal e Neutro; DVs 14d8+56, PVs 136; Inic +5; Desloc. 9m, vôo 18m (bom); CA 19 (+1 Destreza, +8 natural); Ataques: Corpo a corpo: +22/+17/+12, à Distância +15/+10/+5, +22 pancada (dano 1d8+6); Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Maestria da Terra, Empurrar; Qualidades Especiais: Telepatia, Viagem Planar; Fort +13, Ref +10, Von +14; For 26, Des 12, Cons 19, Int 12, Sab 17, Car 17; **Perícias:** Adestrar Animais +10, Conhecimento (Arcano) +11, Conhecimento (Construção) +11, Diplomacia + 13, Empatia com Animais +13, Identificar Magias +11, Observar + 8, Ofícios (carpintaria) +11, Ofícios (pedreiro) +11, Ouvir + 10, Procurar + 6, Profissão (zelador) +13, Sentir Motivação + 13; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Tolerância, Vontade de Ferro.

Habilidades similares a Magia: Sem limite – *Alterar-se, Confundir Detecção, Criar Passagens, Detectar Magia, Detectar o Bem, Forma Gasosa, Imagem Persistente, Invisibilidade, Muralha de Pedra*; 3/dia – *Mover Terra, Pedra em Lama*; 1/dia – conceder até 3 *Desejos Restritos* (apenas para não-gênios). Estas habilidades são idênticas a magias conjurada por um feiticeiro de 19º nível (CD 13 + nível da magia).

Maestria da Terra (Sob): Raschid recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque e dano, desde que ele e o alvo estejam tocando o chão. Se o oponente estiver no ar, sem tocar o solo, Raschid recebe –4 em seus ataques e dano (não incluídos em suas estatísticas).

Subtipo Terra (Ext): Raschid é imune a dano causado por terra.

O Zôo da Academia Arcana

"Sinto muito, mas não é permitido dar comida aos animais!"

— Raschid, gênio zelador

Originalmente o Zôo (antes chamado de "Área de Contenção de Espécimes") era apenas um galpão contendo jaulas para criaturas em estudo. Com o tempo, o número de espécimes aumentou e exigiu um prédio auxiliar com características mais específicas, medidas de segurança e ambientes especiais.

Hoje em dia, além do Galpão Principal e do Prédio Auxiliar, o Zôo ocupa grande parte do semiplano da Academia, incluindo uma área com cativeiros em fossos e uma "alameda" de jaulas, onde animais podem ser observados pelos alunos e professores.

Certas partes do Zôo são proibidas aos alunos — como o Centro Avançado de Pesquisas de Tormenta, onde estão alguns espécimes vivos das criaturas terríveis que assolam as áreas de Tormenta. Esses espécimes são, sem sombra de dúvida, os exemplares mais valiosos da Academia. Seus cativeiros são protegidos com as mais potentes magias de proteção.

Niele, Extraplanar

"Me dá um W! Me dá um Y! Me dá um N! Me dá outro N! Me dá um A! WYNNA! WYNNA! WYNNA!"

— Niele

Após seu assassinato pelo Camaleão, Niele renasceu em Magika como uma elfa extraplanar. Sua transformação é similar ao modelo Celestial visto no *Livro dos Monstros*, com algumas

pequenas diferenças — porque celestiais são nativos de Planos do Bem, mas Wynna é uma deusa Caótica e Neutra. Niele mantém estas características mesmo quando é "ressuscitada" diante de Sandro e os outros, porque na verdade não foi transformada outra vez em mortal, apenas devolvida temporariamente a Arton.

Um detalhe mórbido: embora o cajado tenha sido recuperado, o corpo mortal de Niele AINDA está em seu túmulo, nas proximidades de Valkaria. Embora nenhum tipo de poder ou magia possa devolvê-lo à vida, seu corpo ainda pode... hmm... ser transformado em morto-vivo.

Niele: Extraplanar (Elfa) Média; Barda 5: ND 6; Tend. Caótica e Boa; DVs 5d6+10, PVs 32; Inic +4; Desloc. 9 m, vôo 12m (médio); CA 20 (+4 Des, +6 armadura natural); Ataques: Corpo a corpo: +3 base (dano pela arma), à Distância: +6 base (dano pela arma); Qualidades Especiais: Traços de Elfos, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18m, Resistência ao Fogo, Frio e Eletricidade 10, RM 10, RD 5/+1, Habilidades Similares a Magia, Proteção Divina, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo; Fort +9, Ref +14, Von +11; For 11, Des 18, Cons 14, Int 18, Sab 15, Car 23; **Perícias:** Acrobacia +8, Arte da Fuga +5, Atuação +15, Blefar +19, Diplomacia +15, Equilíbrio +6, Escalar +2, Falsificação +6, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +6, Sentir Motivação +4, Usar Instrumento Mágico +10; **Talentos:** Aparência Inofensiva, Foco em Perícia (Blefar), Impostor.

Magias por dia: 3 de nível 0 (truques), 5 de 1° nível, 3 de 2° nível. **Magias Conhecidas:** Truques: *Globo de Luz, Detectar Magias, Som Fantasma, Luz, Prestidigitação, Resistência;* 1° nível: *Imagem Silenciosa, Enfeitiçar Pessoa, Servo Invisível, Ventriloquismo;*2° nível: *Cativar, Imagem Menor, Reflexos.*

Habilidades similares a Magia: Sem limite – *Compreensão de Linguagens, Transformação Momentânea, Ventriloquismo;* 3/dia – *Dissipar Magias, Sugestão;* 1/dia – *Pequeno Globo de Invulnerabilidade.* Essas habilidades são idênticas a magias conjuradas por um feiticeiro de 5° nível.

Asas (Sob): Niele pode manifestar asas que permitem a ela voar com deslocamento 12 (médio). Ela pode usar essas asas uma vez ao dia, com 50 minutos de duração (como uma magia de *Vôo* lançada por um feiticeiro de 5° nível).

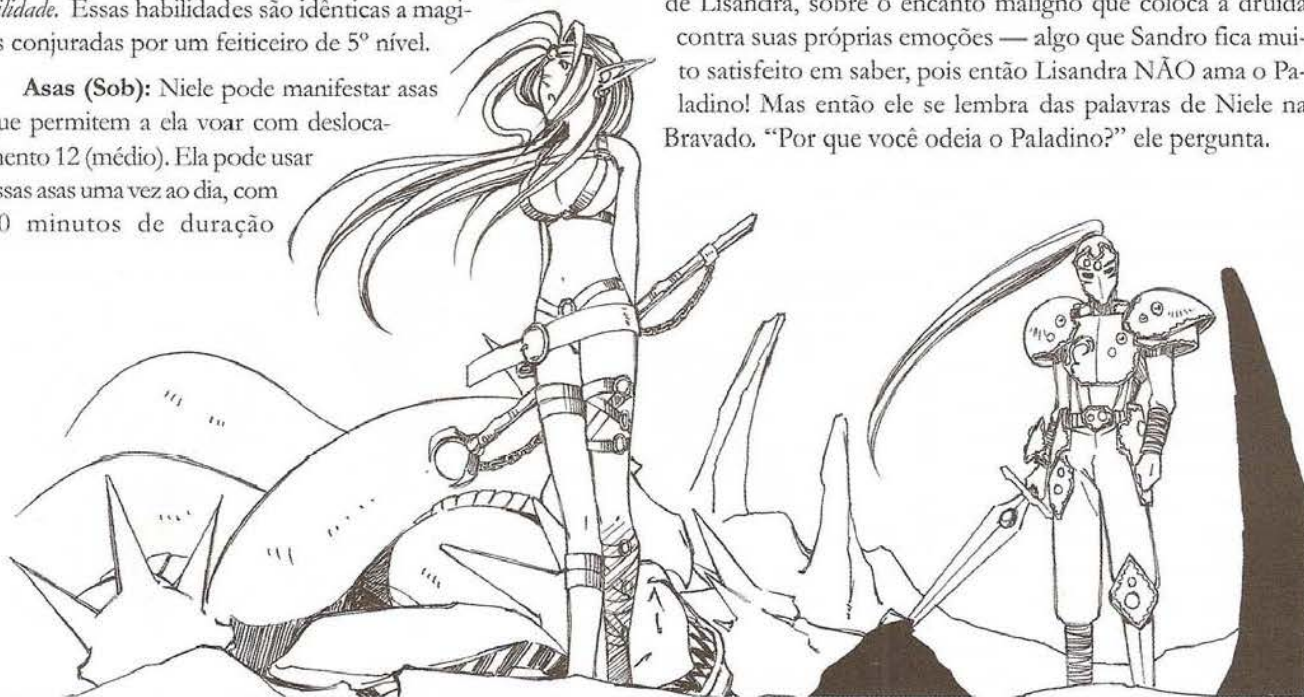
Proteção Divina: Niele recebe um bônus igual a seu modificador de Carisma em todos os seus testes de resistência (já incluídos). Ela também recebe o mesmo bônus em sua CA, como armadura natural.

Equipamento: Niele não possui mais suas *Braçadeiras de Armadura +5*, que permanecem em seu túmulo; mas, enquanto está em Arton, ela recuperou o *Olho de Sszzaas.*

Parte 32 • Porque odeio o Paladino

No interior na gigantesca e sinistra construção humanóide que serve de castelo para Mestre Arsenal, ele e Nekapeth observam imagens sobre um tanque de água profana (o foco divino para a magia *Observar*) o andamento do Grande Plano. O sszzaazita se regozija com o sucesso de seus esquemas, orgulhoso de como tantas pessoas — Odara, James K, Deenar, Arkam e tantos outros — foram manipuladas durante tanto tempo para trazer Lisandra e o Paladino até seu confronto decisivo.

Nekapeth, é óbvio, deseja restaurar o status de seu deus Sszzaas. Quanto a Arsenal, muitos se perguntam: por que ele colabora com o Deus-Serpente, e por que seu próprio deus Keenn aprova essa conduta? Aparentemente, o clérigo da guerra deseja apenas que sua filha destrua o Paladino para deixá-lo orgulhoso. Mas na verdade ele tem algo mais a ganhar ajudando Sszzaas — pois, se o Grande Plano funcionar, Arsenal será o possuidor da arma mágica mais poderosa da existência!

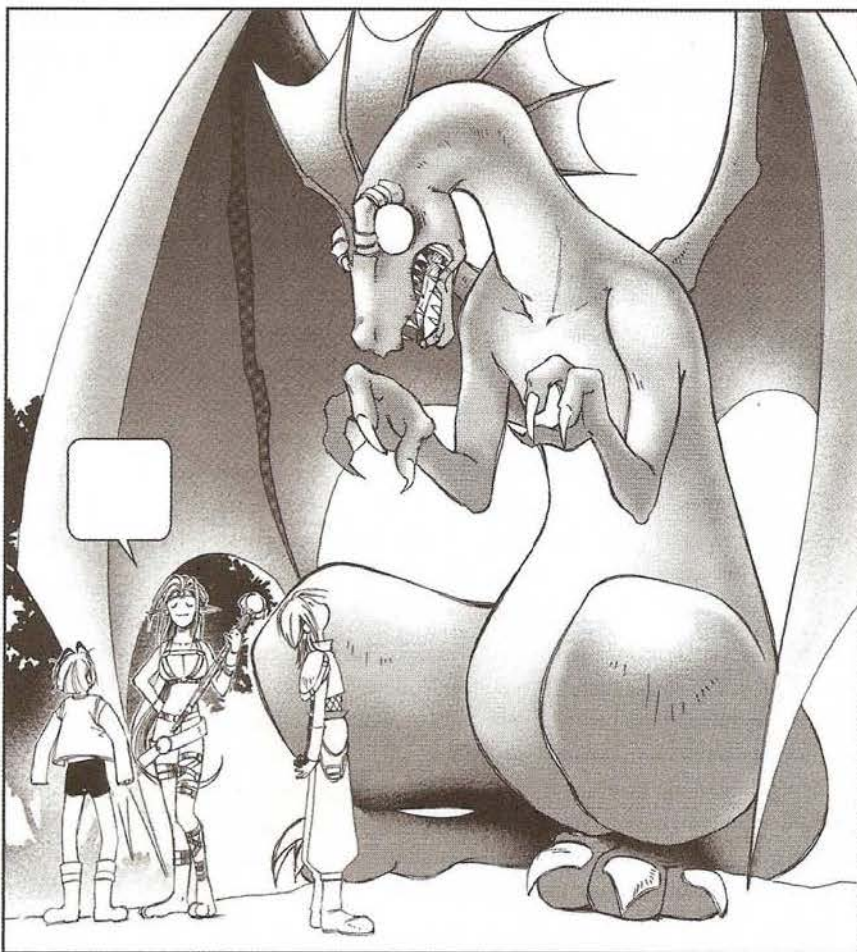
Feliz por estar novamente com seus amigos, Niele coloca todos a par dos acontecimentos. Explica sobre o falso amor de Lisandra, sobre o encanto maligno que coloca a druida contra suas próprias emoções — algo que Sandro fica muito satisfeito em saber, pois então Lisandra NÃO ama o Paladino! Mas então ele se lembra das palavras de Niele na Bravado. "Por que você odeia o Paladino?" ele pergunta.

Relutante a princípio, a elfa fala sobre um encontro que teve com o Paladino anos atrás, logo após seu renascimento pelas mãos de Vladislav. Ouvindo falar de seus imensos poderes (Niele pode não ser maga, mas seu Conhecimento de Bardo funciona!), e sabendo que paladinos lutam contra o mal, ela pediu sua ajuda para retomar Lenórienn. Seu espanto foi imenso quando o guerreiro santo recusou o pedido, alegando que Thwor Ironfist não poderia ser detido ainda (e ele estava certo sobre isso, pois está previsto em uma profecia que o General Bugbear só poderá ser destruído durante um eclipse).

No entanto, a surpresa maior vem quando o Paladino afirma que não pode ser associar a pessoas malignas — e Niele, por usar um artefato de Sszzaas, só pode ser maligna! (O Paladino sabe, da mesma forma que Talude e Vlad, que o cajado só pode ser empunhado por pessoas malignas; estranhamente, parece saber também que o cajado manifesta a vontade de Sszzaas, e não necessariamente a vontade de seu portador.)

Niele, temendo que aquela afirmação fosse verdadeira (afinal, ela acreditava ser culpada pela queda da cidade dos elfos), enfureceu-se como raras vezes em sua longa vida. E atacou o Paladino com uma *Bola-de-Fogo* Maximizada, Potencializada e tudo o mais. A imunidade do Paladino não o protegeu, porque o cajado lança magias como se fosse o próprio Sszzaas — e ele não é invulnerável a magias lançadas por deuses maiores. Além disso, Niele não sofreu a Retribuição, porque esse poder não funciona contra criaturas de tendência bondosa. Apesar dessas vantagens, a elfa preferiu fugir após esse primeiro e único ataque.

Niele termina sua história confiante de que o Paladino estava errado, pois a própria Wynna disse o quanto se orgulhava dela. Ainda mais suspeito é o fato de que o Paladino não foi capaz de reconhecer Niele como uma pessoa não-maligna. Ou seja, ele não foi capaz de Detecar o Mal (ou não detectar, neste caso), e esta é uma habilidade mágica possuída por TODOS os paladinos!

Pela primeira vez os aventureiros entendem que algo está errado com o Paladino, entendem que ele pode não ser um herói tão nobre assim. E preocupam-se ainda mais com Lisandra, que está tentando restaurar seu poder total. Apressados em ajudá-la, decidem que um *Teletransporte* de Niele não é confiável, então a elfa oferece outro meio de transporte até Valkaria: usando *Metamorfosear Outro*, ela transforma Tork em um dragão verde!

Na Academia Arcana, Vladislav tem uma conversa peculiar com Tarso. Ele fala sobre sua preocupação em deixar Petra partir com Lisandra, mas decide que não pode proteger a filha para sempre — ela deve tomar suas próprias decisões. Agradecido por todos estes anos de lealdade, Vlad anuncia que o antigo acordo entre os dois pode se considerar concluído, e que o morto-vivo é livre para partir. Mas Tarso se ofende, pois ele deseja continuar protegendo Lisandra e Petra — e, antes de partir, mostra seu descontentamento fritando Vlad com uma magia de *Toque Chocante*.

Tarso reúne-se a Lisandra e Petra, que acabam de deixar a Academia e estão novamente nas ruas de Valkaria. Mas, após sua mais recente crise de fúria, a dríade parece diferente: amarga, resignada, como se finalmente aceitando seu destino como um monstro insano. Ela decide não viajar mais com Petra, para sua própria proteção. Pede a ela que procure por Tork sozinha, enquanto conjura um dragão vegetal — fazendo isso pela primeira vez de forma natural, sem estar furiosa. Cavalgando a fera, Lisandra levanta vôo.

Tork, Dragão Verde

"Putaqueepariu!"

— Tork

Apesar de transformado em um dragão verde por Niele, Tork não tem todas as habilidades de um dragão. Ele não consegue usar o sopro e nem as habilidades semelhantes à magia da espécie. Tork ainda mantém seu tipo como humanóide (réptil), seus atributos mentais e Pontos de Vida (embora sua Constituição tenha aumentado). Para todos os efeitos, Tork foi modificado com uma magia de *Metamorfosear*

Outro, lançada por um feiticeiro de 20° nível.

Tork: Dragão Grande (Terra) (Humanóide [réptil]; Bárbaro 1/Guerreiro 6): ND 11; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 9d12+45 PVs 96; Inic +7; Desloc. 12m; vôo 45m (ruim); CA 25 (+3 Des, –1 tamanho, +13 natural); Ataques: +17 mordida (dano 2d6+11), +15 garra x2 (dano 1d8+5 cada), +15 golpe com a cauda (1d8+16) e +15 asa x2 (1d6+5 cada); Ataques Especiais: Odor; Qualidades Especiais: Imunidades, Sentidos Aguçados, Percepção às Cegas; Fort +12, Ref +5, Von +2; For 31, Des 16, Cons 21, Int 12, Sab 10, Car 6; **Perícias:** Escalar +12, Esconder-se +1, Intimidar +8, Natação +15, Ouvir +8, Saltar +10, Senso de Direção +6, Sobrevivência +8; **Talentos:** Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Especialização em Arma: Foice, Foco em Arma (foice), Foco em Habilidade (Odor)*, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate. *Este talento funciona como Foco em Perícia ou Foco em Arma, com a diferença que dá +2 em um ataque especial da criatura. No caso de Tork, o foco é em seu Odor. Apenas criaturas que possuam um ataque especial podem pegar esse talento.

Odor (Ext): mesmo na forma de um dragão, Tork ainda pode exalar pela pele o óleo malcheiroso dos trogloditas. Qualquer humano ou semi-humano próximo (em combate fechado, ou a até 9m) deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 18) ou sofrerá ânsias e perderá 1d6 pontos de Força durante 10 rodadas. Tork não pode controlar essa secreção — ela surge ativada pela tensão, sempre que o troglodita se irrita ou entra em batalha. Tork precisa de 24 horas para poder secretar o óleo outra vez.

Imunidades (Ext): apesar de ainda manter seu tipo humanóide (réptil), Tork possui as imunidades típicas de um dragão. Ele não é afetado por efeitos de *sono* e *paralisia*, e também é imune a ácido.

Sentidos Aguçados (Ext): Tork agora possui sentidos aguçados que lhe permitem enxergar quatro vezes mais que um ser humano, mesmo em condições de baixa luminosidade. Sua Visão no Escuro teve seu alcance aumentado para 90m.

Percepção às Cegas (Ext): Tork pode detectar outras criaturas que estejam a até 30m através de meios não visuais (olfato, audição, vibrações e outros indícios).

Kishin, a Fortaleza de Arsenal

"Ele caiu em algum ponto das montanhas a nordeste do continente! Aquelas que os nativos chamam Sanguinárias!"

— Arsenal

Nas Montanhas Sanguinárias, uma forma metálica colossal repousa como um gigante adormecido. É um Kishin, uma máquina de guerra humanóide, trazida a este mundo por Mestre Arsenal — e que agora, danificado demais para funcionar, lhe serve como quartel-general.

Muitos aventureiros sabem sobre a existência do Kishin, e alguns grupos até mesmo chegaram a penetrar em suas entranhas durante ataques ao vilão — mas trouxeram de volta muito mais perguntas do que respostas. O que parece ser uma estátua gigante é na verdade uma máquina sofisticada, um construto produzido por ciência e magia muito além dos recursos disponíveis em Arton.

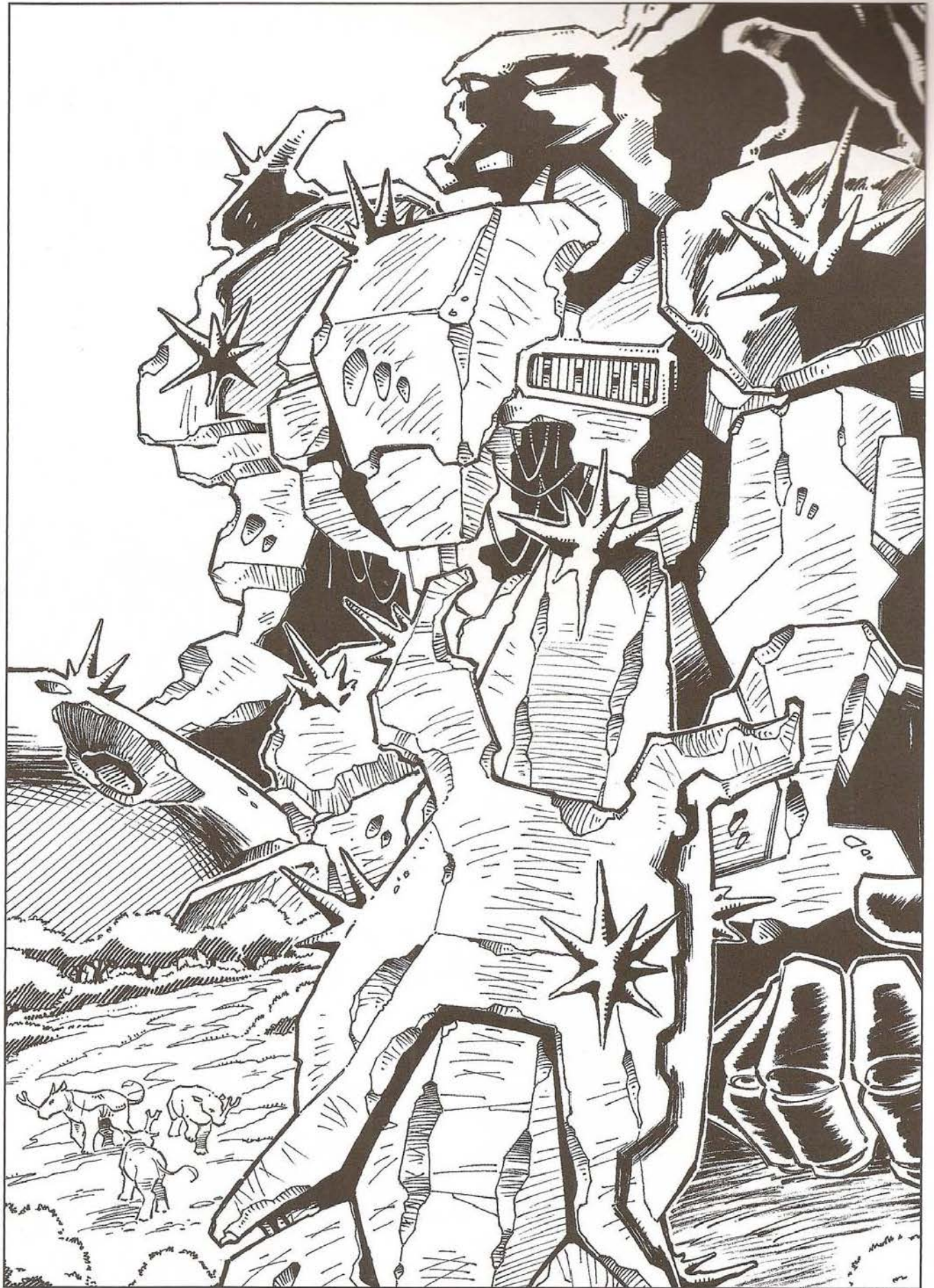
De pé, o Kishin ultrapassaria facilmente os oitenta metros de altura. Ele se encontra recostado a uma montanha, tal como um gigante de pedra em seu trono rochoso. Formações com aspecto de estrelas crescem sobre sua blindagem, fazendo parecer que o monstro está ali há muito tempo, mas sua queda teria ocorrido há cerca de apenas vinte anos (as formações, aparentemente, são um fenômeno geológico comum naquela parte das Sanguinárias). Partes de sua armadura estão destruídas, revelando mecanismos internos cada vez mais corroídos pelo clima insalubre da região. A seus pés se estende uma planície, onde imensos baluquitérios e outros monstros parecem minúsculos, pastando sem suspeitar do titã caído.

Poucos conhecem a verdadeira origem de Arsenal e seu estranho castelo; ele teria nascido em um mundo bélico, muito mais avançado que Arton, onde nações travavam guerras sem fim com exércitos de máquinas humanóides — até a batalha derradeira que transformou o planeta em um deserto estéril. Como último sobrevivente, Arsenal teria decolado com seu Kishin (seriamente danificado durante a luta, mas ainda funcional) na tentativa de alcançar outro mundo, chegando a Arton através de um portal planar. No entanto, o transporte mágico teria sido turbulento, deixando o guerreiro em Galrasia (onde seria encontrado e salvo por Momiji, uma dríade) e sua máquina destroçada nas Montanhas Sanguinárias.

Muitos meses se passariam até a recuperação de Arsenal e sua jornada para reconquistar o Kishin. Sem recursos técnicos para fazê-lo funcionar outra vez, o clérigo da guerra estaria tentando usar armas e armaduras mágicas como peças para os reparos, ou para energizar seus centros de força — o que explicaria sua famosa obsessão por este tipo de item.

Por enquanto, a máquina serve apenas como uma base de operações para o vilão, que utiliza suas muitas câmaras como aposentos, laboratórios, forjas, bibliotecas, salas de treinamento e locais de adoração a Keenn. Corredores cilíndricos interligam as câmaras, formando um labirinto intrincado juntamente com as tubulações que percorrem os mecanismos internos, e fazendo do Kishin uma autêntica masmorra de paredes metálicas.

Embora o Kishin não possa andar e lutar, ele está longe de ser inofensivo. Muitos de seus sistemas de defesa ainda funcionam, como centenas de construtos metálicos variados, que percorrem seus corredores e tubos para fazer reparos e eliminar intrusos. Um pequeno número de clérigos da guerra bem treinados faz moradia na estrutura, atuando como guardas e servos para Arsenal — alguns, inclusive, foram ensinados nas técnicas mecânicas empregadas na construção do Kishin e estão ajudando nos reparos. Há ainda boatos sobre um grupo de aventureiros que, durante uma tentativa de assalto à fortaleza de Arsenal, teriam sido fulminados por chamas expelidas pelos olhos do gigante.

栗野
n' Tiago

Parte 33 • Fogo e Gelo

No passado distante os dragões e monstros infestavam Arton. Criados por Megalokk, Deus dos Monstros, os seis Dragões-Reis governavam o mundo soberanos. No entanto, com o surgimento dos humanos e outras raças, Khalmyr ordenou que as feras deveriam ser confinadas a seus próprios territórios, permitindo a outros povos prosperar. Ele também proibiu os Dragões-Reis de procriar entre si, pois sua prole seria poderosa demais.

Sckhar, o mais poderoso e orgulhoso dos Dragões-Reis, odiava Khalmyr por roubar seus domínios e refrear seus desejos, pois ele cobiçava o amor de Beluhga. Procurou por ela para formar uma aliança contra o Deus da Justiça — mas Beluhga, serena, aprovava o fim da selvagem Era de Megalokk. Também havia o fato de que, por sua natureza benigna, a dragoa branca era fiel a Khalmyr.

Inconformado, e também enciumado de sua devoção, Sckhar beijou Beluhga. Um ato que despertou a imediata fúria de Khalmyr, fosse por ciúmes (pois, secretamente, ele também amava Beluhga), fosse porque os dragões violaram sua lei. Assim, naquele instante ele acorrentou Beluhga ao território que, ao longo dos séculos, se transformaria nas Montanhas Uivantes. E ela, furiosa com Sckhar, arrancou seu olho esquerdo.

O primeiro reencontro entre os dois dragões acontece agora, quando Beluhga é forçada pelo Paladino a entrar no reino de Sckharshantallas. Eles se encontram em uma região montanhosa e desabitada. Após ouvir notícias sobre o rapto de Beluhga e a procura do Paladino pelos Rubis, Sckhar já esperava por aquele encontro e veio preparado, pronto para negociar as gemas pela vida da dragoa. Assim, ela estaria em dívida com ele — algo extremamente sério para seres orgulhosos como os dragões.

O Paladino havia sido informado por Luigi de que Sckhar possuía alguns Rubis, e que seria simples usar Beluhga como refém para negociá-los. (Na verdade, meses antes, o próprio Luigi havia ajudado secretamente os caça-prêmios de Sckhar a coletar algumas gemas, garantindo assim que ele seria procurado pelo Paladino.)

Quando a troca está para ser realizada, Leon intervém. Ele está furioso, revoltado com o fato de que o Paladino está oferecendo a Sckhar exatamente o que ele deseja. Sckhar, o monstro que matou sua esposa! Que destruiu as vidas de seus amigos! Mas ele não sabe ainda sobre as intenções de Luigi.

E o plano de vingança do bardo se concretiza quando o Paladino, após ter de volta os Rubis, simplesmente mata Beluhga (com um Golpe de Misericórdia, e ela falha em seu teste

agora com nove Rubis, o Paladino é um extraplanar com 9 níveis de paladino. Estas são as estatísticas que ele apresenta no momento de sua luta contra o dragão-rei:

Paladino: Extraplanar Médio; Paladino 9; ND 25; Tend. Leal e Neutro; DVs 15d8+9d10+144, PVs 275; Inic +8; Desloc. 12m; CA 27 (+4 Des, +13 natural); Ataques: Corpo a corpo: +33/+28/+23/+18 (dano pela arma +9); Ataques Especiais: Retribuição, Destruir o Mal, Expulsão, Magias; Qualidades Especiais: Aura de Coragem, Cura pelas Mãos, Graça Divina, Imunidades, Remover Doença (3/semana), RD 30/+5, Saúde Divina, Visão na Penumbra 20m, Magias; Fort +25, Ref +22, Von +24; For 28, Des 18, Cons 23, Int 18, Sab 23, Car 22; **Perícias:** Adestrar Animais +23, Cavalgar +23, Concentração +25, Conhecimento (Religião) +23, Cura +22, Diplomacia +22, Intimidar +27, Observar +27, Obter Informação +21, Ouvir +23, Procurar +15, Saltar +24, Senso de Direção +23, Sentir Motivação +13; **Talentos:** Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

de resistência). Bem diante dos olhos de Sckhar — que, chocado e enlouquecido, muda para sua forma de dragão e imediatamente ataca o grupo.

Retornando a Valkaria, o grupo de Sandro reencontra Arkam e faz seu relatório sobre o encontro com Nekapeth — um fato que espanta o líder do Protetorado do Reino, pois acreditava-se que o sumo-sacerdote de Sssszaas estava morto. Agora não existem mais dúvidas de que o culto está ativo, e tramando o retorno de seu deus. Mal sabe Arkam que ele próprio esteve indiretamente colaborando com esse retorno, sendo manipulado por Bakula. Ele começa a suspeitar das atitudes da silenciosa maga, mas agora é tarde: ela desapareceu.

Novamente cavalgando a atual forma dracônica de Tork, o grupo ruma para a Academia Arcana, para onde Niele acredita que Lisandra deve ter rumado. Chegam bem a tempo de ver uma dríade estranhamente soturna, decolando sobre o dorso de um dragão vegetal.

Paladino, Matador de Dragões

"Ele vive. Sua morte é incompatível com o propósito de nossa vinda."

— Paladino

Logo após recuperar as gemas que estavam com Sckhar,

Equipamento: *Armadura do Paladino*: esta armadura tem as mesmas qualidades de uma *Armadura de Batalha +5*. Após a metamorfose do Paladino em Galrasia, a armadura passou a fazer parte de seu próprio corpo como uma carapaça (agora oferecendo bônus como armadura natural).

Destruir o Mal (Sob): uma vez ao dia o Paladino pode tentar Destruir o Mal com um ataque normal. Ele soma +6 em sua jogada de ataque e causa 9 pontos de dano adicionais caso acerte.

Cura pelas Mãos (SM): o Paladino pode curar 54 Pontos de Vida, em si mesmo ou em outra criatura.

Imunidades (Ext): o Paladino é imune a ataques de eletricidade, petrificação, frio, veneno e ácido.

Imunidade a Magia (Ext): o Paladino é completamente imune a magias que não tenham sido lançadas por deuses maiores. Ele adquiriu esta qualidade devido à fusão de seu corpo com os Rubis, que também não podem ser destruídos por nenhuma magia mortal.

Resistência (Ext): o Paladino tem resistência contra fogo 20.

Retribuição (Sob): ao causar dano ao Paladino (ou seja, vencendo suas imunidades, sua resistência a dano e efetivamente reduzindo seus Pontos de Vida), o oponente precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 + dano causado) ou morrerá. Este é um efeito de morte. Mesmo sendo bem-sucedido no teste, o atacante sofre o mesmo dano provocado no Paladino. O dano da Retribuição é do tipo divino, independente do

tipo original do dano (fogo, sônico, profano...).

Asas (Sob): o Paladino possui asas que permitem a ele voar com deslocamento 21 (médio). Ele pode manifestar essas asas uma vez ao dia, com 90 minutos de duração (como uma magia de *Vôo* lançada por um feiticeiro de 9º nível).

Magias por dia: 1º nível: *Auxílio Divino*, *Bênção*, *Proteção contra o Mal*; 2º nível: *Remover Paralisia*, *Suportar Elementos*.

Parte 34 • Amigos Traídos

A batalha entre o Paladino (que neste momento, com nove Rubis, tem Nível de Desafio 25) e Sckhar (ND 30) termina com a derrota deste último. Embora mais poderoso, em sua ansiedade e arrogância o Dragão-Rei estava totalmente despreparado para tal combate. Seus ataques naturais, equivalendo a armas mágicas +4, não podiam vencer a elevada Redução de Dano do inimigo. Suas magias eram inúteis, bem como seu sopro de chamas, enquanto o próprio Paladino podia facilmente vencer a RD 25/+4 do dragão com os próprios punhos. Sckhar, ao contrário de Arsenal, não podia lançar magias de cura para recobrar-se. E como se tudo isso não bastasse, os poderes de Destruir o Mal e Retribuição decretaram a derrota de Sckhar.

Mas o dragão é deixado vivo. Ele deve sofrer a perda de sua amada, assim como Luigi e Leon haviam sofrido. Por essa razão o bardo trouxe consigo o antigo colega — ele deveria testemunhar o castigo de Sckhar, saborear a vingança. Mas Leon demonstra, com um soco, que não está nem um pouco feliz. Mesmo após saber sobre o suicídio de Lenora, assassinar Beluhga é algo que ele nunca teria aprovado.

A verdade vem à tona para Leon. Desde que foi fundido aos Rubis, o Paladino vem se tornando gradualmente arrogante, corrompido pelo poder, e não mais obediente aos deuses. Pior ainda, ele considera Khalmyr fraco e covarde por nunca ter tentado detê-lo, e agora pretende tomar seu lugar no Panteão. E Luigi soube muito bem se aproveitar da ambição do Paladino para colocá-lo contra Sckhar.

O Paladino tinha ainda uma razão extra para eliminar Beluhga: de todos os Dragões-Reis, ela era a única de tendência bondosa. Seu poder de Retribuição não funcionaria contra ela, tornando-a uma adversária perigosa. De fato, caso tivesse tentado lutar contra seu raptor, a dragoa tinha boas chances de vencer.

Nos céus de Valkaria, Niele decide afastar-se do grupo. Ela sabe que Lisandra está perturbada, e não quer confundi-la ainda mais com sua inesperada "volta da morte". Mal sabe ela o quanto sua decisão foi errada, pois a dríade ainda acredita que Sandro é o assassino de sua amiga. E sem reconhecer Tork em sua forma de dragão, ela ataca furiosa.

O dragão de Lisandra se engalfinha com Tork, trazendo todos violentamente ao chão, nos arredores da cidade. Sandro tenta explicar que não é assassino, que Niele está viva, mas a dríade não escuta. Ela odeia Sandro por ter declarado seu amor — um amor de que ela precisa desesperadamente, mesmo sem saber — e agora negar esse fato. Pois, na verdade, essa declaração havia sido feita por uma ilusão mágica de Niele (em **Parte 18 • O Ladrão e o Troglodita**).

Frustrada com a negação, Lisandra se entrega totalmente à selvageria. Seu dragão acaba com Tork. Uma verdadeira floresta de tentáculos agressivos cresce à sua volta, atacando tudo e todos — incluindo Niele, que entrava em cena para tentar acabar com o mal-entendido. E pela primeira vez Lisandra manifesta sua Chuva de Lâminas contra Sandro. Este, embora não seja um ladrão, conseguiu a habilidade de Evasão graças a seu treino como gladiador — mas falha em seu teste de Reflexos, e sofre muito dano. Um ataque de Gavinhas desferido por uma impiedosa Lisandra termina de fulminar o jovem, que deixa cair seus Rubis.

Ela os apanha, cessando de lutar — e então percebendo, chocada, o que realmente aconteceu à sua volta enquanto estava furiosa. Anne, Niele e Tork (agora revertido à sua forma normal) jazem semimortos, presos aos tentáculos e mandíbulas que atacavam sem controle.

O entendimento vem doloroso para Lisandra. Niele havia mesmo voltado à vida, como Petra e Talude avisaram que aconteceria. Sandro estava com Niele e Tork. Ele não era um assassino. Ele estava, de fato, tentando ajudar. E ela o matou. Matou todos! E agora, sem sua magia de cura, não pode ajudá-los.

Lisandra se desespera, fugindo em seu dragão. Havia acabado de assassinar as pessoas que mais amava! Não apenas isso, ela assassinou aquele que poderia amá-la! Aquele que poderia salvá-la! Se antes havia dúvidas sobre ela ser um monstro perigoso, um demônio maligno que não faz nada além de matar e destruir, agora havia apenas a terrível certeza.

Lisandra, Guerreira Insana

"Tork... ainda bem que você não está por perto! Não quero que veja em que me tornei!"

— Lisandra

Abandonada por Allihanna, e cada vez mais atormentada pelo *Encanto do Amor Ausente* e pelas maquinações de Sszzaas, Lisandra termina atacando seus próprios amigos. Estas são suas estatísticas no momento em que deixa a Academia Arcana, antes da batalha.

Lisandra: Humana Meio-Dríade; ex-Druida 6/ Guerreira 16; ND 27; Tend. Neutra e Bondosa; DVs 6d8+16d10+44, PVs 187; Inic +7; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 Armadura de Allihanna); Ataques: Corpo a corpo: +23/+18/+13/+8; à Distância: +22/ +17/+12/+7; gavinhas +20 e +18(x9) (dano 2d6+11 cada gavinha), Ataques Especiais: Armamento de Allihanna, Gavinhas, Constrição (2d6+5), Invocar Fera Vegetal, Chuva de Lâminas, Torcer Madeira; Qualidades Especiais: Armadura de Allihanna, Moldar Madeira, Criar Soldados; Fort +19, Ref +12, Von +13; For 19, Des 17, Cons 14, Int 13, Sab 13, Car 12; **Perícias:** Adestrar Animais +10, Cavalgar +17, Conhecimento (natureza) +10, Cura +4, Empatia com Animais +10, Esconder-se +6, Intimidar +12, Natação +11, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +10; **Talentos:** Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos**, Desarme Aprimorado, Especialização em Arma (espada bastarda), Especialização, Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (gavinha), Foco em Perícia: Intimidar, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorada (espada bastarda), Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro, Voz de Allihanna (inativo).

** Normalmente este talento se aplica apenas a criaturas com mais de uma arma natural; neste caso, as gavinhas de Lisandra são consideradas armas naturais.

Armadura de Allihanna (Ext): neste nível de personagem, esta habilidade fornece seu bônus máximo de CA+5 (já incluindo o escudo).

Armamento de Allihanna (Ext): as armas criadas por Lisandra nesse nível atingiram seu bônus máximo de +5. Lisandra prefere conjurar uma espada bastarda.

Gavinhas (Ext): Lisandra poderia fazer brotar do chão até dez tentáculos monstruosos, com alcance de até 10m, cada um causando 2d6+11 pontos de dano. Eles atacam com um bônus de +20 (a primeira gavinha) e +18 (os outros ataques restantes), e podem fazer ataques de Constrição.

Invocar Fera Vegetal (Sob): neste nível de personagem, Lisandra pode conjurar uma fera vegetal com até 11 DVs.

Comandar Plantas (SaM): Lisandra pode *Comandar Plantas* como uma habilidade similar a magia de mesmo nome (apenas Animar ou Constrição). No entanto, ao contrário da magia original, não é necessário que existam plantas na área afetada —

elas crescem do nada quando necessário.

Chuva de Lâminas (Sob): Lisandra pode expelir uma revoada de pequenas lâminas voadoras que cortam tudo em seu caminho, em uma área igual a um cone com 20m de comprimento. O dano é igual a 10d6, com direito a um teste de Reflexos para meio dano. Este poder pode ser usado até três vezes por dia.

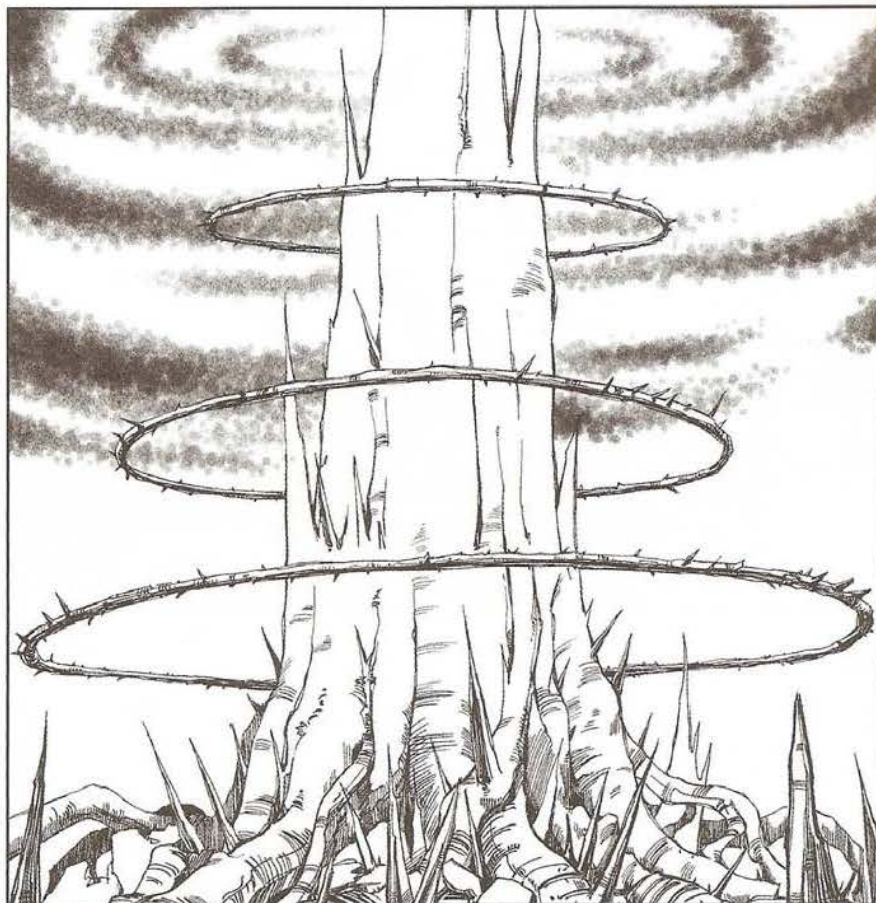
Criar Soldados (Sob): Lisandra pode usar cadáveres como matéria-prima para criar soldados feitos de fibra vegetal (também conhecidos como "toscos"). Este poder funciona de forma exatamente igual à magia *Criar Mortos-Vivos Menores*, com a diferença de que as criaturas obtidas são consideradas construtos. Ela só empregará este poder mais adiante.

Todas as habilidades Similares a Magia de Lisandra são consideradas como sendo executadas por uma druida de 22º nível.

Parte 35 • Venha, Paladino!

Leon Galtran recorda-se de uma época infeliz, quando vivia com Sandro em uma cabana isolada nas Montanhas Teldiskan. Quando via o filho brincar com o kailash, desejando ser também um ladrão aventureiro como o pai — e sem saber que sua mãe havia sido morta justamente por essa razão.

De volta ao presente, em meio à devastação da batalha contra Sckhar, ele escuta as razões de Luigi para seu crime. Mesmo sabendo que Leon não aprovaria, o bardo fez questão de trazê-lo até aqui para testemunhar a derrota do dragão. Ainda inconformado, Leon teme que o Paladino persiga e mate seu filho para recuperar seus Rubis — mas o guerreiro santo anuncia que não sente mais as gemas com Sandro. Ele percebe que Lisandra, uma pessoa quase esquecida (pois ele de fato a viu apenas uma vez, no fundo do mar), é agora uma criatura poderosa e selvagem. E ela tem todos os onze Rubis restantes. Manifestando suas asas, o Paladino parte ao seu encontro.

Sem poder fazer nada para impedir, Leon espera que o Paladino realmente faça como disse e deixe seu filho em paz. Resignado, ele decide que vai levar Beluhga de volta às Uivantes, pois talvez a presença de seu corpo interrompa o degelo das montanhas e salve seus habitantes. E Luigi, apesar de tudo, é convidado a acompanhá-lo. Assim os dois começam uma longa viagem, deixando para trás a cratera onde Sckhar jaz derrotado.

Agora distante de Valkaria, Lisandra pousa com seu dragão no pacato vilarejo de Kham, espalhando pânico entre os aldeões. Ela decide que não vai mais procurar pelo Paladino — será mais simples esperar que ele venha encontrá-la. Afinal, paladinos destroem o mal. E ela, com certeza, é o mal.

Entregue ao que ela acredita ser seu destino, primeiramente Lisandra mata toda a população da vila com tentáculos e espinhos. Em seguida, faz crescer uma gigantesca formação vegetal que destrói a vila inteira — reproduzindo com exatidão a torre de espinhos que aparecia em seus sonhos, com corpos de aldeões pendendo de suas paredes. Mas seu ato mais monstruoso é transformar dezenas de cadáveres em construtos, usando pela primeira vez seu poder de Criar Soldados.

Como toque final, Lisandra livra-se das roupas que ganhou de Talude — destruindo assim seu último vínculo com a pessoa gentil que foi um dia, e também com as pessoas que chamou de amigos. Ela cria para si um traje macabro de fibra vegetal (na verdade, uma versão diferente da *Armadura de Allihanna*), condizente com sua condição atual. Perdida em seu desespero, Lisandra aceita seu papel como uma "rainha do mal", a algoz do Paladino. E aguarda sua chegada.

Enquanto isso, em Valkaria, Petra está preocupada com a súbita mudança de Lisandra. Ela se lembra, de repente, que Tarso pode usar magia de *Teletransporte* — então pode levá-la até onde está Tork. Assim ele faz, transportando ambos para o campo de batalha onde Tork, Niele, Anne e Sandro estão mortos ou muito feridos.

armas sejam úteis para seus inimigos (são sempre consideradas armas exóticas), e por esse motivo seus criadores podem equipá-los com armas de boa qualidade. Os maiores entre eles podem possuir armas mágicas. Quando desarmados, toscos atacam com as garras ou mordida.

É comum encontrar toscos agindo em equipe com esqueletos e zumbis — quase sempre invocados pelo mesmo vilão. Quando seu mestre é destruído, um tosco passa a vagar sem rumo, vivendo em florestas e cavernas como predador. Não é possível controlar um tosco que outra pessoa tenha criado.

Tosco: Construto Médio; ND 2; Tend. Neutro; DVs 3d10, PVs 17; Inic +2; Desloc. 9m; CA 18 (+2 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +4 arma (dano pela arma +2) ou mordida +4 (1d6+2), 2 garras +2 (dano 1d4+1); Qualidades Especiais: Construto, Ver o Invisível, Visão no Escuro 12m, Detectar Magia; Fort +1, Ref +3, Von +1; For 14, Des 14, Con –, Int –, Sab 10, Car 6; **Talentos:** Ataque Múltiplo, Usar Arma Exótica.

Toscos

"De nada vale um soldado que não sabe usar uma arma!"

— Mestre Arsenal

Toscos são monstros artificiais, criados através de magia. Eles servem como soldados e força de trabalho para magos malignos poderosos; quando estas criaturas são vistas nas redondezas, é quase certo que o plano de um vilão está em andamento.

Toscos são criados com as mesmas magias normalmente usadas para animar e controlar mortos-vivos; a diferença é que, antes de realizar a magia, o mago ou clérigo deve derramar sobre o cadáver uma poção própria — que vai deformar e moldar o corpo em uma forma monstruosa (daí o nome). Exceto para o propósito de sua criação, toscos não são considerados mortos-vivos; eles são, na verdade, um tipo de construto.

Estas criaturas existem em tamanhos variados, dependendo da função que desempenham. Os menores costumam ser enviados em missões de reconhecimento, enquanto os maiores atuam como guardas pessoais ou sentinelas em locais muito restritos.

Toscos são criaturas sem mente: obedecem as ordens de seu mestre sem questionar. São imunes a magias que afetam a mente, mas quaisquer outras mágicas funcionam normalmente com eles. Não possuem linguagem própria, mas podem compreender as ordens de seu criador. Enxergam no escuro, podem ver coisas invisíveis e também detectar magia. Eles também sempre sabem em que direção e distância podem encontrar seu mestre.

Toscos são instintivamente capazes de lutar com qualquer arma que tenham em mãos, como se tivessem os requisitos necessários para manejá-las; eles costumam ser vistos carregando armas de formas estranhas, que nenhuma outra pessoa poderia usar corretamente. Isso evita que suas próprias

Lisandra, Rainha do Mal

"Vi esta torre em meus sonhos! Ela abrigava um grande mal! Um mal que só você poderia vencer! Então, aqui estou!"

— Lisandra

Quando aguarda pelo Paladino em sua torre de espinhos, Lisandra já atingiu seu nível máximo (30 níveis de personagem), sendo agora uma das criaturas mais poderosas de Arton.

Lisandra: Humana Meio-Dríade; ex-Druida 6/Guerreira 24; ND 35; Tend. Neutra e Boa; DVs 6d8+24d10+60, PVs 263; Inic +7; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 Armadura de Allihanna); Ataques: Corpo a corpo: +27/+22/+17/+12; à Distância: +26/+21/+16/+11; gavinhas +24 e +22(x9) (dano 2d6+15 cada gavinha), Ataques Especiais: Armamento de Allihanna, Gavinhas, Constrição (2d6+7), Invocar Fera Vegetal, Chuva de Lâminas, Torcer Madeira; Qualidades Especiais: Armadura de Allihanna, Moldar Madeira, Criar Soldados; Fort +23, Ref +16, Von +17; For 19, Des 17, Cons 15, Int 13, Sab 13, Car 13; **Perícias:** Adestrar Animais +10, Cavalgar +19, Conhecimento (natureza) +10, Cura +4, Empatia com Animais +10, Esconder-se +6, Intimidar +17, Natação +11, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +10; **Talentos:** Ambidestria, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos**, Desarme Aprimorado, Especialização em Arma (espada bastarda), Espe-

cialização, Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (gavinha), Foco em Perícia: Intimidar, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorada (espada bastarda), Sucesso Decisivo Aprimorado (gavinhas), Tolerância, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade, Vontade de Ferro, Voz de Allihanna (inativo).

Armadura de Allihanna (Ext): neste nível de personagem, esta habilidade fornece seu bônus máximo de CA+5 (já incluindo o escudo).

Armamento de Allihanna (Ext): as armas criadas por Lisandra nesse nível atingiram seu bônus máximo de +5. Lisandra prefere conjurar uma espada bastarda.

Gavinhas (Ext): Lisandra poderia fazer brotar do chão até dez tentáculos monstruosos, com alcance de até 10m, cada um causando 2d6+15 pontos de dano. Eles atacam com um bônus de +24 (a primeira gavinha) e +22 (os outros ataques restantes), e podem fazer ataques de Constrição.

Invocar Fera Vegetal (Sob): neste nível de personagem, Lisandra pode conjurar uma fera vegetal com até 15 DVs.

Comandar Plantas (SaM): Lisandra pode *Comandar Plantas* como uma habilidade similar a magia de mesmo nome (apenas Animar ou Constrição). No entanto, ao contrário da magia original, não é necessário que existam plantas na área afetada — elas crescem do nada quando necessário.

Chuva de Lâminas (Sob): Lisandra pode expelir uma revoada de pequenas lâminas voadoras que cortam tudo em seu caminho, em uma área igual a um cone com 20m de comprimento. O dano é igual a 10d6, com direito a um teste de Reflexos para meio dano. Este poder pode ser usado até três vezes por dia.

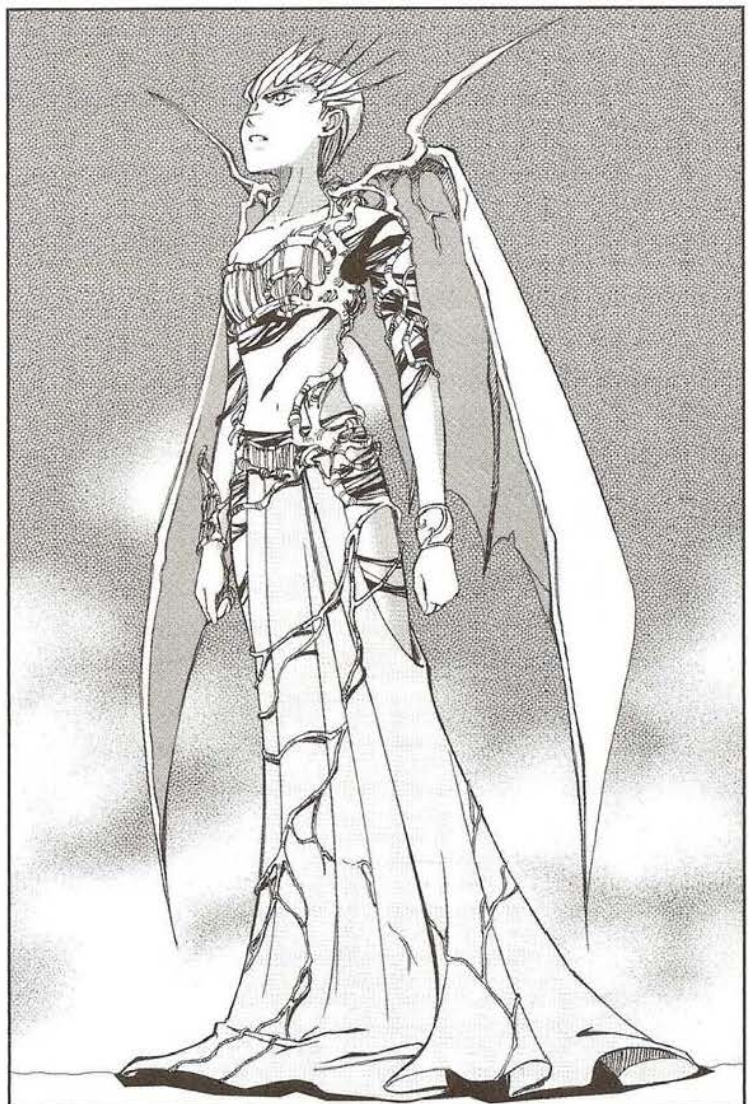
Criar Soldados (Sob): Lisandra pode usar cadáveres como matéria-prima para criar soldados feitos de fibra vegetal (também conhecidos como "toscos"). Este poder funciona de forma exatamente igual à magia *Criar Mortos-Vivos Menores*, com a diferença de que as criaturas obtidas são consideradas construtos.

Todas as habilidades Similares a Magia de Lisandra são consideradas como sendo executadas por uma druida de 30º nível.

Parte 36 • Você é meu pai?

Logo após a morte de Karin, Vladislav procurou Leon para ajudá-lo na exploração de um templo antigo, onde ele acreditava poder encontrar pistas sobre Sckhar e outros como ele. Pois além dos seis Dragões-Reis conhecidos, ligados aos seis elementos — luz, trevas, terra, ar, água e fogo — o necromante acreditava existir um sétimo dragão. Ele seria o mais poderoso de todos, pois pertencia ao tipo morto-vivo conhecido como dracolich.

Inscrições nas paredes do templo revelam que seu ocupante, o Rei dos Dragões-Lich, repousa ali desde a Era de Megalokk — insatisfeito por viver em um mundo de selvageria e matança, e desejando viver em tempos melhores. Ele concorda em atuar como servo para aquele que o despertar. Essa pessoa seria Vladislav. E o lendário dracolich, sob a forma de um simples criado esqueleto, passaria a ser conhecido como Tarso.

Nuvens de tempestade cercam a torre de Lisandra, prenunciando o que estava por acontecer. Soldados toscos patrulham as raízes, enquanto sua rainha apenas observa, aguardando pela chegada do Paladino. Mas quem surge é uma visita inesperada, ninguém menos que o próprio Arsenal — aparentemente orgulhoso. Talvez tentando fazer com que a filha entenda seu grandioso destino, o clérigo revela que o Paladino precisa ser destruído, pois ele não obedece mais aos deuses. Ele afirma que Lisandra tem sido forjada pelos deuses como a perfeita

adversária para destruir o guerreiro santo — o que é verdade, ainda que Sszzaas seja o principal responsável.

Em meio a discursos e bravatas, apenas uma coisa atinge Lisandra: até então, ela não sabia ser filha de Arsenal. E agora, descobrir que o próprio pai foi responsável pelas coisas horríveis que sofreu, pela monstruosidade em que se tornou... nada disso ajuda a aliviar sua dor. Ela simplesmente expulsa o clérigo da torre, fazendo-o mergulhar centenas de metros até o chão. Só então percebe que a visita de Arsenal teve outro propósito além de magoá-la ainda mais: seu pai trouxe a espada do Paladino, que ele guardava consigo desde o último combate entre os dois.

Em Valkaria, ao encontrar Tork e seus amigos aparentemente mortos, Petra está aflita. Ela pede a Tarso para procurar por um clérigo na cidade — e então, surpresa, testemunha o dracolich lançar várias magias de *Desejo* e *Desejo Restrito* para curar e ressuscitar todos os aventureiros caídos (embora Tarso não possa lançar magias divinas, estas duas magias podem facilmente reproduzir os efeitos de *Cura Completa, Reviver os Mortos* e outros).

Enquanto os companheiros reunidos planejam seu avanço, são surpreendidos pela chegada de James K. — a bordo de seu navio metamorfoseado em barco voador. Sem controle total sobre a estrutura, o pirata foi levado (por Sszzaas, é claro) até o local da batalha, onde exige que Niele devolva a Bravado ao normal. Ela concorda em fazê-lo, assim que a embarcação alada puder levá-los até onde está Lisandra.

O Paladino chega até a torre de Lisandra, pousando em uma de suas sacadas. Lisandra, solene e silenciosa, traz seus Rubis — que ele toma sem cerimônia, tornando-se agora muito mais poderoso do que jamais foi (ND 36). Intrigado, ele pergunta a Lisandra por que motivo uma pessoa nitidamente maligna estaria ajudando-o a restaurar seu poder máximo. Ela responde apenas que está cansada de sofrer, cansada de chorar, e deseja que tudo termine. Com sua própria morte, ou com a morte do Paladino. E a batalha final se inicia.

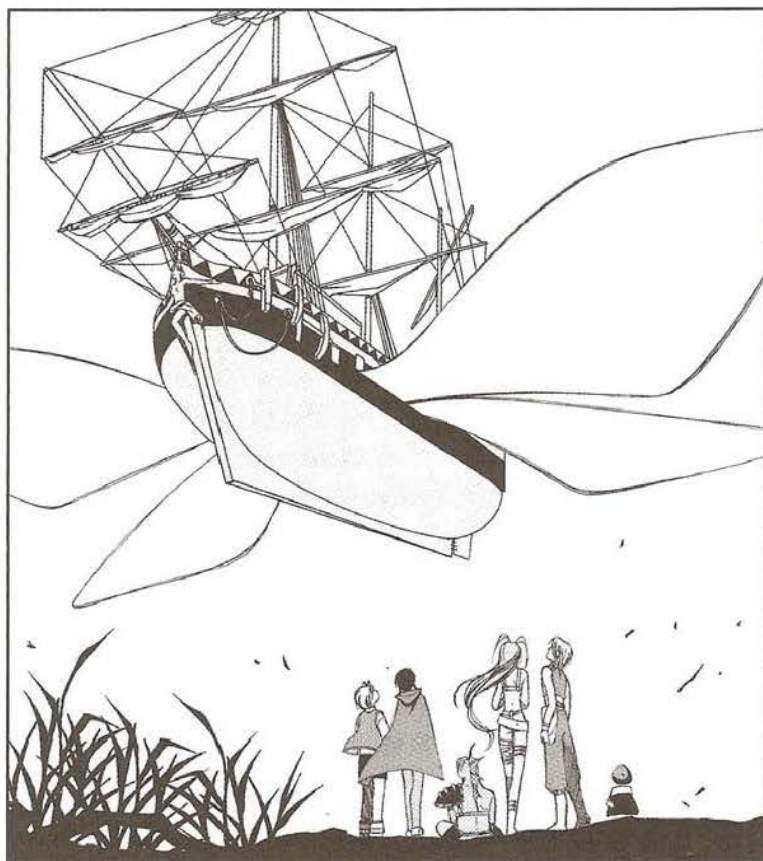
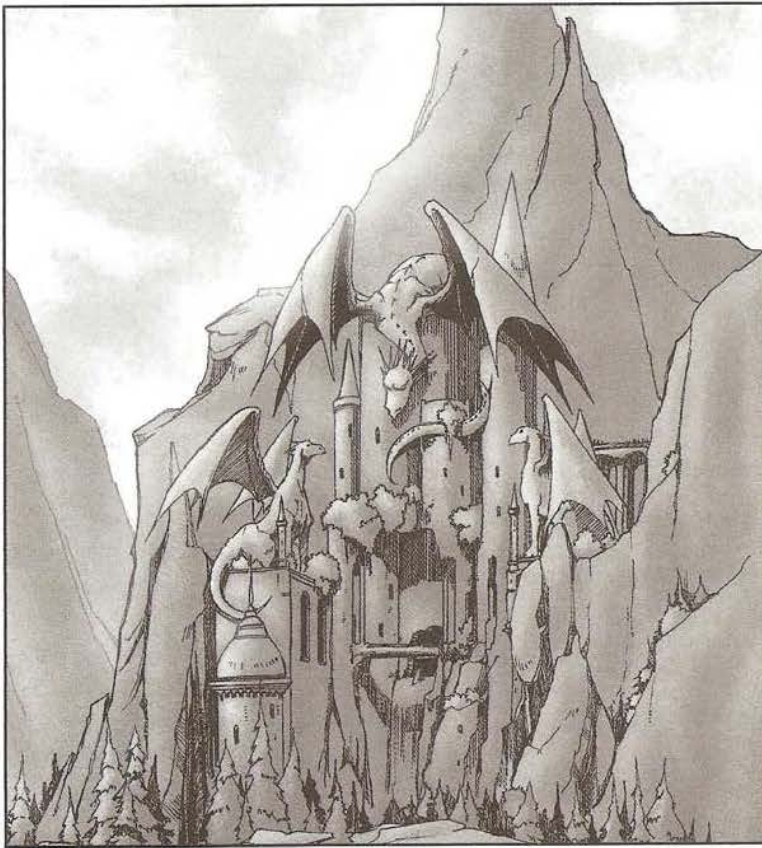
A Tumba do Rei Dracolich

"Agradeço muito, amigo Leon, que tenha aceito participar comigo desta busca! Faltam-me os talentos ladinos necessários!"

— Vladislav

Possivelmente uma das mais antigas construções existentes no mundo conhecido, a Tumba de Tarso foi erguida ainda durante a Era de Megalokk, quando Arton era dominado apenas por monstros e — exceto por homens-lagarto e similares — não havia raças humanóides em Arton. O Rei dos Dragões-Lich teria usado sua mágica para dar forma à estrutura (uma tarefa simples com o auxílio de magias como *Muralha de Pedra* e *Moldar Rochas*), onde ele próprio permaneceria adormecido em uma câmara pelos próximos milênios.

Inscrições em idioma dracônico nas paredes da tumba contam a história dos dragões-reis, e também revelam as razões pelas quais Tarso teria se ausentado do mundo: tendo há muito tempo excedido a inteligência e poder arcano de qualquer ser vivente e não-vivente (incluindo os demais dragões-reis), o dracolich não conseguia ver sentido em governar um mundo de feras e monstros, um mundo sem criaturas sensíveis, interessantes, misteriosas. Raças avançadas como os humanos, elfos e anões ainda demorariam a erguer suas cidades e formar suas culturas — e Tarso decidiu dormir até lá. Confiante de que tais criaturas seriam extremamente interessantes (e divertidas!), acrescentou às inscrições um pacto: ele atuaria como servo para aquele que o despertasse. E essa pessoa acabaria sendo Vladislav Tpish.

Como aventureiros experientes, Leon e Vlad atravessaram seus principais corredores e câmaras com certa facilidade, encontrando passagens secretas e evitando armadilhas. No entanto, mesmo após ser abandonado por seu ocupante, a Tumba de Tarso ainda é um lugar perigoso. A aura necromântica emanada pelo dracolich impregnou toda a estrutura, como se estivesse permanentemente sob efeito de uma magia *Conspurcar* lançada por um clérigo de 20º nível. Atraídos por tamanha energia negativa, numerosos mortos-vivos (incluindo alguns muito antigos, como homens-lagarto esqueletos da Era de Megalokk) passaram a rondar os corredores do templo.

Durante sua visita, Leon e Vlad haviam ingerido poções de *Invisibilidade Contra Mortos-Vivos* — evitando assim a maior parte das criaturas errantes, e vencendo as demais em combate. A Tumba também apresenta numerosas armadilhas, sendo muitas de natureza mecânica (encontradas e desativadas por Leon) ou mágica (desativadas por Vlad com *Dissipar Magia*).

Vlad e Leon não foram os primeiros a explorar a Tumba, embora tenham sido os únicos capazes de despertar Tarso. Antes e depois deles, outros aventureiros desafiaram os perigos do lugar em busca dos tesouros do dragão — escondidos em inúmeras câmaras secretas. Grande parte dessas riquezas, incluindo objetos mágicos extremamente poderosos (alguns criados pelo próprio Tarso), ainda estão lá.

Agora que o Rei dos Dragões-Lich está afastado, o lugar tem atraído ainda mais caçadores de tesouros. Alguns são bem-sucedidos, enquanto outros perecem vítimas das armadilhas e mortos-vivos — e seus próprios pertences passam a fazer parte das riquezas do templo.

Paladino, Completo

"Você entende que, agora, devo destruí-la?"

— Paladino

Ao recuperar todos os Rubis restantes, o Paladino é um extraplanar com 20 níveis de paladino. Estas são suas estatísticas quando ele enfrenta Lisandra:

Paladino: Extraplanar Médio; Paladino 20; ND 36; Tend. Leal e Neutro; DVs 15d8+20d10+210, PVs 413; Inic +8; Desloc. 12m; CA 27 (+4 Des, +13 natural); Ataques: Corpo a corpo: +44/+39/+34/+29 (dano pela arma +9); Ataques Especiais: Retribuição, Destruir o Mal, Expulsão, Magias; Qualidades Especiais: Aura de Coragem, Cura pelas Mãos, Graça Divina, Imunidades, Remover Doença (6/semana), RD 30/+5, Saúde Divina, Visão na Penumbra 20m, Magias; Fort +31, Ref +25, Von +29; For 28, Des 19, Cons 23, Int 19, Sab 23, Car 23; **Perícias:** Adestrar Animais +23, Cavalgar +23, Concentração +30, Conhecimento (Religião) +30, Cura +30, Diplomacia +23, Intimidar +34, Observar +27, Obter Informação +23, Ouvir +23, Procurar +22, Saltar +24, Senso de Direção +26, Sentir Motivação +20; **Talentos:** Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado: Espada Bastarda, Trespassar Aprimorado, Trespassar, Usar Arma Exótica: Espada Bastarda, Vontade de Ferro.

Equipamento: *Armadura do Paladino*: esta armadura tem as mesmas qualidades de uma *Armadura de Batalha +5*. Após a metamorfose do Paladino em Galrasia, a armadura passou a fazer parte de seu próprio corpo como uma carapaça (agora oferecendo bônus como armadura natural).

Destruir o Mal (Sob): uma vez ao dia o Paladino pode tentar Destruir o Mal com um ataque normal. Ele soma +6 em sua jogada de ataque e causa 20 pontos de dano adicionais caso acerte.

Cura pelas Mãos (SaM): o Paladino pode curar 120 Pontos de Vida, em si mesmo ou em outra criatura.

Imunidades (Ext): o Paladino é imune a ataques de eletricidade, petrificação, frio, veneno e ácido.

Imunidade a Magia (Ext): o Paladino é completamente imune a magias que não tenham sido lançadas por deuses maiores. Ele adquiriu esta qualidade devido à fusão de seu corpo com os Rubis, que também não podem ser destruídos por nenhuma magia mortal.

Resistência (Ext): o Paladino tem resistência contra fogo 20.

Retribuição (Sob): ao causar dano ao Paladino (ou seja, vencendo suas imunidades, sua resistência a dano e efetivamente reduzindo seus Pontos de Vida), o oponente precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 + dano causado) ou morrerá. Este é um efeito de morte. Mesmo sendo bem-sucedido no teste, o atacante sofre o mesmo dano provocado no Paladino. O dano da Retribuição é do tipo divino, independente do tipo original do dano (fogo, sônico, profano...).

Asas (Sob): o Paladino possui asas que permitem a ele voar com deslocamento 21 (médio). Ele pode manifestar essas asas uma vez ao dia, com 200 minutos de duração (três horas e 20 minutos, como uma magia de *Vôo* lançada por um feiticeiro de 20º nível).

Magias por Dia: 1° nível: *Auxílio Divino, Bênção, Curar Ferimentos Leves, Proteção contra o Mal, Resistência a Elementos*; 2° nível: *Proteger Outro, Remover Paralisia (x2), Suportar Elementos* (x2); 3° nível: *Dissipar Magias* (x2), *Curar Ferimentos Moderados* (x2); 4° nível: *Curar Ferimentos Graves* (x2), *Dissipar o Mal* (x2).

Parte 37 • Paladino Caído

Nekapeth e Arsenal testemunham o início do combate entre Lisandra e o Paladino, constatando que ela é realmente a adversária ideal para derrotá-lo.

Em seu embate anterior, Arsenal havia derrotado o Paladino explorando sua maior fraqueza: sua vulnerabilidade a armas mágicas poderosas (+5 ou melhores). Mesmo assim, havia sido uma luta difícil, pois Arsenal era maligno e por pouco não foi abatido pelo poder de Retribuição. Mas esta versão extraplanar mais forte do Paladino não poderia ser derrotada tão facilmente da mesma forma.

Os tentáculos espinhosos de Lisandra também atuam como armas +5, e também vencem a Redução de Dano do Paladino. E ela, apesar de seus atos recentes, ainda tem um bom coração — mesmo que sufocado pelo *Encanto do Amor Ausente*. Isso impede a Retribuição de funcionar contra ela.

No entanto, Arsenal lembra que ainda resta um último elemento decisivo na batalha. Ele se refere à criação da espada *Holy Avenger*, já arquitetada por Sszzaas, pois esta será a única arma capaz de destruir o Paladino após sua metamorfose final.

A Bravado percorre os céus rumo à torre de Lisandra. Questionada por James K. sobre como seu cajado teria sido capaz de transmutar o navio mesmo enquanto ela estava morta, Niele começa a entender as palavras de Wynna e do Paladino: o cajado esteve de fato realizando apenas a vontade de Sszzaas durante todo o tempo.

Surpresa, Niele também fica sabendo que James K. — alegando estar apenas atrás da recompensa — perseguiu e capturou seu assassino, o Camaleão, entregando-o ao Protetorado do Reino. Niele se comove: ainda que o pirata jamais admita tal coisa, ela acredita que seu antigo parceiro não a odeia tanto assim quanto diz. Este seria seu modo de mostrar o quando ficou abalado com a morte da elfa, lembrando ainda que James havia impedido a violação do túmulo por seus próprios piratas.

Petra e Tork também deixam claros seus sentimentos um pelo outro, enquanto Anne procura saber como está Sandro. Ele teme que sua amada o odeie, mas é convencido por Anne de que o maior desejo de Lisandra é justamente receber seu amor — e o motivo de sua fúria foi ter esse desejo negado.

A luta continua, o Paladino sendo atacado por um batalhão de soldados toscos — que, na verdade, não conseguem feri-lo muito. Com um único movimento (e graças ao talento Trespassar Aprimorado) ele varre os inimigos de cena. Lisandra transforma a própria torre em um imenso verme serpentiforme (um verme-púrpura com o modelo Fera Vegetal) para melhor posicionar-se sobre o campo de batalha. Ela emprega seu poder de *Comandar Plantas* (Constrição) para imobilizar o Paladino e, quando ele tenta escapar, arranca suas asas. Embora ainda tenha forças para lutar, o Paladino pende estranhamente silencioso, como se estivesse aceitando a morte (e ele de fato está).

Lisandra se aproxima do Paladino cativo. Invoca uma espada com o *Armamento de Allihanna* e, dando vazão à sua fúria contida durante tanto tempo, começa a desmembrar seu prisioneiro. Enfim, ela executa o Paladino de forma extremamente cruel, fazendo sua flora intestinal crescer de dentro para fora (na verdade, um Golpe de Misericórdia aplicado com suas Gavinhas). Falhando voluntariamente em seu teste de Fortitude, o Paladino morre.

Lisandra não sabe, mas ele planejou assim. Pois agora, com todos os Rubis recuperados, somados à sua natureza extraplanar e à energia vital coletada em Galrasia, o Paladino pode voltar à vida como um ser muito maior e mais poderoso — uma versão monstruosa com dez metros de altura!

O Encanto do Amor Ausente

"Nem mesmo um deus menor sobrevive a isso por muito tempo! Lançá-lo contra um mortal é cruel demais!"

— Wynna

As magias de *D&D* são classificadas em níveis ou círculos. Magias normais atingem até 9º nível; não existem magias de 10º nível ou mais — mas existem as magias épicas, que são muito superiores e só podem ser conjuradas sob circunstâncias especiais. De modo geral, apenas conjuradores épicos (20º nível ou mais) podem criá-las ou lançá-las. Regras mais detalhadas sobre isso podem ser vistas no *Livro de Níveis Épicos.*

O *Encanto do Amor Ausente* é uma magia épica. Teria sido criada em tempos remotos pela própria Wynna, com a finalidade de fazer alguém se apaixonar completamente por determinada pessoa, criatura, causa ou mesmo um objeto. No entanto, Wynna aprendeu — da pior maneira — que um amor verdadeiro é muito superior ao próprio poder dos deuses. Como resultado, o *Encanto* faz com que a vítima sofra de uma paixão doentia, obsessiva, que aos poucos leva à loucura.

Durante as primeiras semanas a vítima experimenta a alegria da descoberta de um novo amor, não sofrendo quaisquer efeitos nocivos. No entanto, com o tempo, qualquer citação ou situação envolvendo o objeto de seu "amor" (o que, no caso de Lisandra, seriam o Paladino e os Rubis da Virtude) exige um imediato teste de Vontade. Falha resulta em efeito igual à magia *Emoções* (ódio), tornando a vítima extremamente propensa a atacar todos à sua volta. A dificuldade dos testes aumenta em +2 a cada 2d6 dias, tornando a vítima cada vez mais agressiva e insana.

Em seu esforço para criar magicamente um amor verdadeiro, Wynna tornou o *Encanto* extremamente inócuo em quaisquer outros aspectos. Ele não pode ser notado com uma magia de *Detectar Encantamento*, a menos que o conjurador tenha sucesso em testes de Sentir Motivação e Identificar Magia (ambos com CD 20). Além disso, ele também não altera a tendência da vítima, preservando e protegendo sua índole. Infelizmente, estas mesmas características fazem com que a vítima seja constantemente atacada por suas próprias emoções, resultando em gradual loucura — pois, como disse Talude, "seus sentimentos verdadeiros não podem conviver com a emoção falsa".

Esta magia pode ser removida normalmente através de meios convencionais, como *Dissipar Magia* ou *Cancelar Encantamento.* No entanto, o risco é grande — em caso de falha, a vítima sofre dores horríveis e deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 15) ou morrerá. Lisandra teria passado por tal agonia quando Vectorius e Talude tentaram cancelar o *Encanto* e falharam repetidas vezes, sendo forçados a desistir para não matá-la. Nenhum dos arquimagos teria sido capaz disso, pois o *Encanto* havia sido lançada pela própria Wynna (que possui, teoricamente, nível de conjurador infinito!).

Frustrada e arrependida de sua criação, a Deusa da Magia nunca mais fez uso do *Encanto do Amor Ausente.* No entanto, Sszzaas descobriu sua existência e percebeu que seria perfeito para o que tinha em mente: envenenar o coração de Lisandra, uma meio-dríade — ou seja, uma criatura com grande potencial para a destruição — para torná-la cada vez mais insana e obcecada. Ela não apenas ajudaria a restaurar o Paladino, mas também seria a agente de sua destruição quando os deuses decidissem aceitar Sszzaas de volta ao Panteão.

Para forçar a deusa a lançar o *Encanto* sobre Lisandra, Sszzaas usou seu olho como isca e capturou a alma de Niele — que ele sabia ser cobiçada por Wynna — como objeto de barganha. Assim, mesmo contrariada, a Deusa da Magia encantou Lisandra. (Notem como Wynna parece perturbada quando Niele pergunta a ela quem teria lançado o *Encanto* sobre Lisandra.)

Sszzaas voltou ao Panteão, e tem agora um novo trunfo: se Niele souber que Wynna enfeitiçou sua amiga, fazendo-a sofrer tanto, nunca vai perdoá-la. Mas ele não contará nada à elfa. Vai esperar até que precise da Deusa da Magia outra vez...

Paladino, Avançado

"O Panteão não ousa me deter. Khalmyr não ousa me deter. Como você poderia?"

— Paladino

Vencido por Lisandra, o Paladino se transforma em uma versão gigante e monstruosa de si mesmo, sendo agora um extraplanar imenso com 20 níveis de paladino:

Paladino: Extraplanar Imenso; Paladino 20; ND 40; Tend. Leal e Neutro; DVs 20d8+20d10+480, PVs 701; Inic +6; Desloc. 24m; CA 30 (–4 tamanho, +2 Des, +22 natural); Ataques: corpo a corpo: +50 punho (dano 2d8+21) e +46 punho (dano 2d8+10); Ataques Especiais: Retribuição, Destruir o Mal, Expulsão, Magias; Qualidades Especiais: Aura de Coragem, Cura pelas Mãos, Graça Divina, Imunidades, Remover Doença (6/semana), RD 15/+3, Saúde Divina, Visão na Penumbra 20m, Magias; Fort +41, Ref +27, Von +33; For 52 (+21), Des 15, Cons 35 (+12), Int 19, Sab 23, Car 23; **Perícias:** Adestrar Animais +23, Cavalgar +21, Concentração +36, Conhecimento (Religião) +38, Cura +38, Diplomacia +23, Intimidar +42, Observar +35, Obter Informação +23, Ouvir +31, Procurar +30, Saltar +36, Senso de Direção +30, Sentir Motivação +28; **Talentos:** Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado(espada bastarda), Trespassar Aprimorado, Trespassar, Usar Arma Exótica(espada bastarda), Vontade de Ferro.

Equipamento: *Armadura do Paladino*: esta armadura tem as mesmas qualidades de uma *Armadura de Batalha +5*. Após a metamorfose, a armadura passou a fazer parte de seu próprio corpo como uma carapaça (agora oferecendo bônus como armadura natural).

Dano Dobrado contra Objetos (Ext): todo o dano causado pelos punhos do Paladino é dobrado contra estruturas e objetos. Ele também ignora 10 pontos de Dureza, independente do material.

Destruir o Mal (Sob): uma vez ao dia o Paladino pode tentar Destruir o Mal com um ataque normal. Ele soma +6 em sua jogada de ataque e causa 20 pontos de dano adicionais caso acerte.

Cura pelas Mãos (SaM): o Paladino pode curar 120 Pontos de Vida, em si mesmo ou em outra criatura.

Imunidades (Ext): o Paladino é imune a ataques de eletricidade, petrificação, frio, veneno e ácido.

Imunidade a Magia (Ext): o Paladino é completamente imune a magias que não tenham sido lançadas por deuses maiores. Ele adquiriu esta qualidade devido à fusão de seu corpo com os Rubis, que também não podem ser destruídos por nenhuma magia mortal.

Resistência (Ext): o Paladino tem resistência contra fogo 20.

Retribuição (Sob): ao causar dano ao Paladino (ou seja, vencendo suas imunidades, sua resistência a dano e efetivamente reduzindo seus Pontos de Vida), o oponente precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 + dano causado) ou morrerá. Este é um efeito de morte. Mesmo sendo bem-sucedido no teste, o atacante sofre o mesmo dano provocado no Paladino. O dano da Retribuição é do tipo divino, independente do tipo original do dano (fogo, sônico, profano...).

Asas (Sob): em sua forma avançada, o Paladino perdeu sua capacidade de manifestar asas. Ele vai recuperá-las na transformação seguinte.

Magias por dia: 1º nível: *Auxílio Divino*, *Bênção*, *Curar Ferimentos Leves*, *Proteção contra o Mal*, *Resistência a Elementos*; 2º nível: *Proteger Outro*, *Remover Paralisia* (x2), *Suportar Elementos* (x2); 3º nível: *Dissipar Magias* (x2), *Curar Ferimentos Moderados* (x2); 4º nível: *Curar Ferimentos Graves* (x2), *Dissipar o Mal* (x2).

Parte 38 • Encanto Quebrado

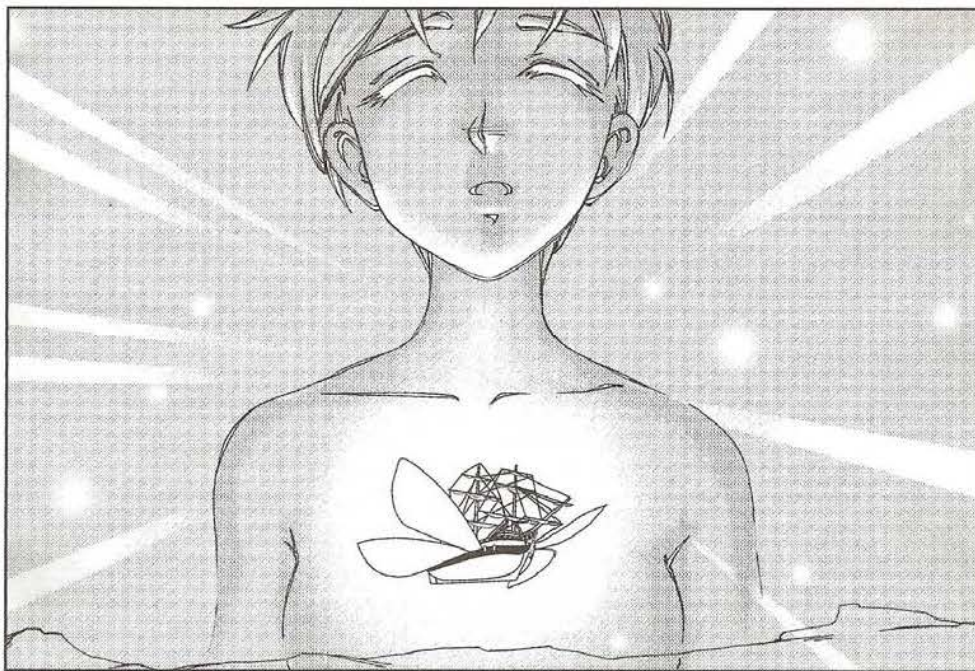
Em Ordine, o Reino de Khalmyr, o Deus da Justiça e o Deus do Caos Nimb jogam seu xadrez com o destino do mundo, e conversam sobre os atos de Sszzaas.

Enquanto as lendas dos mortais dizem que o Deus da Traição está morto — e com um número de seguidores extremamente reduzido —, ele na verdade foi privado de seu status divino e expulso por Khalmyr, condenado a vagar pelo mundo em uma forma mortal. Teria, assim, uma chance de redenção — ou, mais provavelmente, uma chance de retornar ao Panteão mesmo com seus recursos limitados. E ele aparentemente vai conseguir, após um plano longo e elaborado; pois, como comenta Nimb, Sszzaas sempre foi a divindade mais inteligente do Panteão.

Nimb elogia a sagacidade do Deus-Serpente, o modo como ao longo dos anos posicionou todos os Rubis para que pudessem ser encontrados no momento certo — e seu toque de mestre, a criação de um último Rubi para despertar a cobiça do Paladino (e também servir de receptáculo para a criação da espada *Holy Avenger*, embora alguns deuses ainda não soubessem disso).

Por que Khalmyr nunca tomou providências para impedir o Grande Plano? Porque, como parte do desafio proposto a Sszzaas, o Deus da Justiça não poderia interferir diretamente — afinal, um mortal não tem chance alguma contra um deus maior. Mas Khalmyr (um tanto ingenuamente, é verdade) não contava que sua generosidade e justiça seriam usadas contra ele; pois o Paladino, quando começou a cometer crimes e não recebeu nenhuma punição divina, percebeu que estava livre para agir como quisesse e até mesmo acreditou que Khalmyr temia detê-lo — piorando ainda mais sua corrupção pelo poder dos Rubis.

Agora é tarde. O Grande Plano está concluído, pois o Paladino agora só pode ser detido pelo poder combinado dos vinte deuses originais, já que estes forjaram os Rubis que energizam-no. Portanto, será preciso aceitar Sszzaas de volta. Exatamente como ele planejou.

Em Arton, a forma avançada do Paladino se revela forte demais para as habilidades de Lisandra. Seus tentáculos e monstros conjurados são despedaçados em segundos. Não demora até ela ser apanhada por uma mão gigantesca. Prestes a ser esmagada, a dríade tem apenas tempo para um murmúrio de perdão a seus amigos perdidos...

...quando uma *Bola-de-Fogo* disparada por Niele distrai o Paladino gigante. Uma vez que o inimigo aparentemente não pode fazer ataques de longo alcance, a elfa se mantém voando e atacando de uma distância segura repetidas vezes com *Bola-de-Fogo, Relâmpago* e *Desintegrar*. Consegue causar algum dano, mas seus ataques têm por finalidade apenas distrair o Paladino enquanto Tork e Sandro tentam um plano usado. Saltando das alturas com o machado em mãos (previamente reforçado com uma *Arma Mágica Aprimorada* lançada por Tarso), Tork ataca a mão que segura Lisandra, cortando-a fora. Em queda livre, os dois são em seguida resgatados pelo kailash, que devolve ambos para o convés da Bravado — e esta foge em velocidade máxima.

Concluindo seu papel de distrair o Paladino, Niele volta para junto de seus amigos, sem notar que em nenhum momento o Paladino reagiu aos ataques; ele estava voluntariamente sofrendo dano, da mesma forma que antes, para assim transmutar outra vez.

A bordo da Bravado, ainda aturdida com o resgate, Lisandra leva alguns momentos para entender: seus amigos estão vivos. Vivos! Após um reencontro emocionado, ela volta-se para Sandro com todo o peso do mundo no coração: precisava de seu amor. Mas como poderia pedir, depois de tudo que fez? Ele seria capaz de amá-la?

Sim, seria. E com um singelo "eu te amo", Sandro dissipa o *Encanto do Amor Ausente*, enfim libertando Lisandra de sua sina — e correspondendo às expectativas de Vectorius, Talude e Wynna, que observam tudo magicamente à distância.

No entanto, o perigo ainda não acabou. Após sofrer dano pelos ataques da elfa, o Paladino metamorfoseou-se em sua forma extrema, agora com 300m de altura e asas! Ele paira junto à Bravado, prestes a atacar...

Khalmyr e Nimb

"Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb."

— ditado popular

Embora esse fato seja desconhecido pelos mortais, durante eras o Panteão esteve equilibrado entre o Bem e o Mal. O primeiro era representado por Khalmyr, e o último... por outra divindade. Mais tarde, por alguma razão, o Mal teria desaparecido e um novo equilíbrio seria estabelecido. Não mais um equilíbrio moral, mas sim ético — a Ordem e o Caos.

Assim, embora o Deus da Justiça ainda comande oficialmente os demais deuses, ele tem um rival na figura de Nimb, Deus da Sorte e Azar, pois ambos representam forças primordiais da Criação. Os devotos de Khalmyr são mais numerosos, mas poucos no mundo deixam de mostrar respeito (ou temor) pelo Deus do Caos. Esse respeito pode ser visto na forma de numerosos provérbios, crendices, lendas e pequenos rituais que enriquecem a cultura artoniana.

Khalmyr e Nimb não são exatamente inimigos e nem estão em guerra, mas de fato competem para controlar o mundo — um duelo representado por um jogo de xadrez cósmico. E ultimamente este tem sido um jogo muito conturbado pelos atos de Sszzaas. Pois este, mesmo preso em uma forma avatar, tem a mais extraordinária inteligência entre os deuses. Ele tem conseguido coordenar seus poucos clérigos restantes, fazer pactos com alguns deuses maiores (especialmente Wynna e Keenn) e manipular heróis e vilões para mover as engrenagens de seu Grande Plano.

Os poucos mortais conscientes das artimanhas de Sszzaas perguntam sem parar: por que Khalmyr nada faz contra o Paladino, que abertamente desafia sua autoridade, visto que paladinos normais perdem seus poderes divinos quando abandonam o caminho da justiça? Por que permitir que ele fique cada vez mais poderoso, até que não possa mais ser detido?

Na verdade, o Deus da Justiça está preso à sua palavra — pois, quando expulsou Sszzaas, deu ao Traidor uma chance de retornar. Ele poderia recuperar seu status se, em sua atual condição, sem os recursos quase ilimitados de um deus maior, conseguisse ser aceito de volta pelos demais deuses. Claro, isso seria extremamente improvável, pois quase ninguém no Panteão queria a volta de Sszzaas. E como um simples avatar poderia influenciar ou chantagear dezenove divindades maiores?!

Sszzaas mostrou como.

Ordine, o Reino de Khalmyr

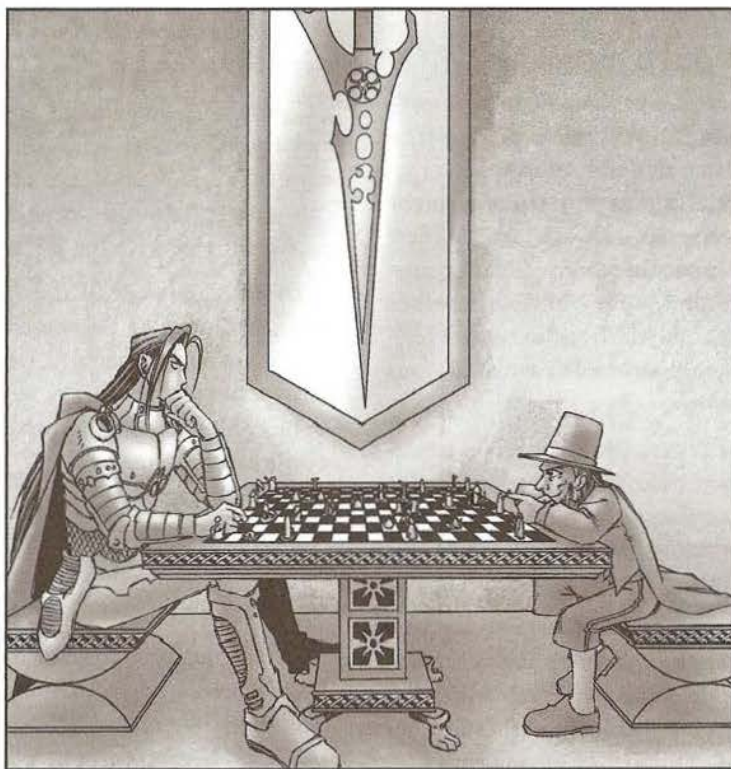
"Vocês lembram quando eu expliquei sobre os Reinos dos Deuses, né?"

— Wynna

No Plano do Deus da Justiça, governa a ordem absoluta. Um simples vislumbre das paisagens de Ordine oferece ao visitante uma idéia de como a lei e ordem são importantes neste lugar. Os campos e florestas são limitados em formas geométricas perfeitas, como se fossem lavouras plantadas pelo homem. Os rios correm em linha reta, como canais. Os lagos são perfeitamente redondos. As montanhas são cônicas. Até mesmo as nuvens parecem correr pelo céu em formas ordenadas.

Apenas quando aproximamos o olhar podemos algumas notar irregularidades, e mesmo assim encontramos ordem escondida no caos. As árvores, embora pareçam normais, têm galhos (e folhas!) em números pares. Pequenas pedras e seixos sempre lembram figuras geométricas. A margem desgastada de um rio, aparentemente irregular, vai mostrar um desgaste idêntico na outra margem.

A vida animal local não é muito diferente daquela encontrada em Arton, exceto pela ausência de monstros ou animais gigantescos. Herbívoros se alimentam de vegetação e servem de alimento aos carnívoros, seguindo a ordem natural das coisas. Os animais são simétricos — as manchas no lado esquerdo de um cavalo serão idênticas às do lado direito.

O clima em Ordine segue estações do ano rígidas, com três meses de primavera, verão, outono e inverno. A transição entre elas não é gradual: logo após o último dia de outono, sempre haverá neve na primeira manhã de inverno. Durante uma estação o clima será rigorosamente igual todos os dias. No verão, por exemplo, sempre haverá chuva forte das três às

cinco da tarde, com precisão de segundos. Ninguém é apanhado de surpresa pelo tempo em Ordine.

As próprias leis da probabilidade funcionam de forma diferente neste lugar. Não há lugar para o aleatório, o acaso. Quando a chance de que certo evento ocorra é maior que a chance de que não ocorra, então ele VAI ocorrer. Por exemplo, quando rolamos dois dados comuns de seis faces, são maiores as chances de um resultado sete. Ao rolar esses mesmos dados em Ordine, o resultado SEMPRE será sete!

Eventos que tenham chances iguais de sucesso e fracasso — exatamente 50%,— sempre se repetem. Se você jogar uma moeda pela primeira vez e cair cara, aquela moeda SEMPRE vai dar cara quando jogada outra vez, não importa o quanto você tente.

Isso quer dizer que no Plano de Khalmyr não existe probabilidade ou chance — existe apenas a certeza, mesmo que ela não seja conhecida. Em termos de jogo, nunca haverá rolagem de dados: caso a chance de acerto seja maior, toda tentativa sempre será um acerto. O mesmo vale para falhas. Acertos e falhas críticas não existem. Em rolagens de dano ou cura, use sempre o resultado médio (arredondado para baixo). Então, uma magia de cura que restaure 3d6 Pontos de Vida SEMPRE vai curar 10 PVs. Um ataque que provoque dano de 1d6 SEMPRE vai causar 3 pontos de dano. E assim por diante.

Vale lembrar, entretanto, que nem sempre podemos ver a ordem oculta que governa os eventos. Por exemplo, talvez você esteja ansioso para enfrentar um goblin solitário porque tem certeza de que pode vencer — e, se a chance estiver a seu favor, você realmente VAI vencer. Não haverá sorte ou azar para afetar esse resultado. Por outro lado, se o goblin tem uma espada mágica que torna seu poder de combate superior, então será ELE que com certeza vai vencer.

Essa certeza sobre certos fatos da vida torna as coisas bem diferentes em Ordine. Por exemplo, não existe uma "média de vida" humana: existe apenas a CERTEZA de que humanos atingem 100 anos de idade (a menos, claro, que sejam vítimas de morte não-natural). Não existe força média para anões: TODOS os anões apresentam a força média para sua raça. Viajantes de outros Planos seriam as únicas exceções.

Como é óbvio, isso torna os nativos de Ordine todos muito parecidos e previsíveis. Eles são exatamente como esperamos que sejam. Essa lei vale apenas para criaturas que nasceram no próprio Plano ou estão aqui há muito tempo: almas recém-chegadas conservam seus atributos naturais, que aos poucos vão se alterando na direção da média.

Muitos povos habitam Ordine. Encontramos aqui vastos reinos humanos, com cidades muito bem organizadas. Os anões, ao contrário do que acontece no Reino de Tenebra, preferem viver na superfície — construindo cidadelas em grandes montanhas. Ambas as raças entregam o governo de seus reinos aos clérigos e paladinos de Khalmyr. Halfllings, gnomos, elfos e fadas são incomuns em Ordine, pois estas raças não convivem bem com uma vida ordenada. Estranhamente, a terceira raça mais populosa aqui são os goblinóides — em especial os hobgoblins, que seguem uma rígida disciplina militar.

Embora Ordine seja um mundo de ordem, não é um mundo de paz. Khalmyr é também um deus guerreiro, e seus povos estão em batalhas constantes. Vastos exércitos marcham em perfeita formação, dizimando os mais fracos. Legiões formadas por mortos-vivos continuam combatendo muito depois de sua morte. Generais e estrategistas tentam prever o resultado dos combates — mas a ordem absoluta de Khalmyr raramente pode ser compreendida pelos mortais.

No centro exato do Plano de Ordine está o Jardim dos Caminhos Bifurcados — um labirinto que só pode ser vencido por uma mente absolutamente lógica. Em seu interior encontramos o Tribunal de Khalmyr, onde o Deus da Justiça em pessoa reside. Um castelo de torres perfeitas, sempre em número par, e com salões simétricos que sempre mostram a mesma estrutura à esquerda e à direita. O Tribunal original mede centenas de metros de altura, mas reproduções menores podem ser encontradas em outras regiões do Plano. O Deus da Justiça está presente em todas elas ao mesmo tempo, eternamente em sua armadura de batalha. Ele é auxiliado por milhares de servos humanos, anões e pégasos (estes animais mágicos podem assumir uma forma humana quando desejam).

Estudiosos acreditam que Khalmyr e seus juízes decidem, nesses tribunais, o destino de todas as almas na Criação. Eles escolhem qual Plano vai acolher cada alma após sua morte. Além disso, eles também julgam crimes cometidos por divindades menores — e, às vezes, até deuses maiores. O Tribunal de Khalmyr teria sido onde Valkaria, Tilliann e o Terceiro receberam suas penas, e também onde Sszzaas teria sido condenado à morte.

Paladino, Extremo

"Tenho o poder de vinte deuses. Mesmo você não pode me deter, dragão-rei. O Paladino de Arton é invencível."

— Paladino

Após sua metamorfose final, o Paladino muda para uma forma ainda maior e recupera suas asas, sendo um extraplanar colossal com 20 níveis de paladino:

Paladino: Extraplanar Colossal; Paladino 20; ND 55; Tend. Leal e Neutro; DVs 30d8+20d10+700, PVs 970; Inic +6; Desloc. 27m, vôo 36m (bom); CA 31 (-8 tamanho, +2 Des, +27 natural);Ataques: Corpo a corpo: +60 punho (dano 4d6+25) e +60 punho (dano 4d6+12); Ataques Especiais: Retribuição, Destruir o Mal, Expulsão, Asas, Magias, Rajadas de Energia, Espinho; Qualidades Especiais: Aura de Ameaça, Cura pelas Mãos, Graça Divina, Imunidades, Remover Doença (6/semana), RD 40/+5, Saúde Divina, Visão na Penumbra 20m, Magias; Fort +50, Ref +34, Von +40; For 60 (+25), Des 15, Cons 39, Int 19, Sab 23, Car 23; **Perícias:** Adestrar Animais +23, Cavalgar +21, Concentração +48, Conhecimento (Religião) +50, Cura +50, Diplomacia +23, Intimidar +54, Observar +47, Obter Informação +23, Ouvir +43, Procurar +42, Saltar +48, Senso de Direção +42, Sentir Motivação +40; **Talentos:** Ambidestria, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Desviar Objetos, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado(espada bastarda), Trespassar Aprimorado, Trespassar, Usar Arma Exótica(espada bastarda), Vontade de Ferro.

Equipamento: *Armadura do Paladino*: esta armadura tem as mesmas qualidades de uma *Armadura de Batalha +5*. Após a metamorfose, a armadura passou a fazer parte de seu próprio corpo como uma carapaça (agora oferecendo bônus como armadura natural).

Dano Dobrado contra Objetos (Ext): o dano causado pelos punhos do Paladino é dobrado contra estruturas e objetos. Ele também ignora 10 pontos de Dureza, independente do material.

Destruir o Mal (Sob): uma vez ao dia o Paladino pode tentar Destruir o Mal com um ataque normal. Ele soma +6 em sua jogada de ataque e causa 20 pontos de dano adicionais caso acerte.

Cura pelas Mãos (SaM): o Paladino pode curar 120 Pontos de Vida, em si mesmo ou em outra criatura.

Imunidades (Ext): o Paladino é imune a ataques de eletricidade, petrificação, frio, veneno e ácido.

Imunidade a Magia (Ext): o Paladino é completamente imune a magias que não tenham sido lançadas por deuses maiores. Ele adquiriu esta qualidade devido à fusão de seu corpo com os Rubis, que também não podem ser destruídos por nenhuma magia mortal.

Resistência (Ext): o Paladino tem resistência contra fogo 20.

Aura de Ameaça (Sob): sempre ativa, abrange uma área de 10m de raio ao redor do Paladino. Qualquer personagem que entre nessa área deve obter um sucesso em um teste de Vontade (CD 31) ou sofrerá os efeitos de uma magia *Medo* lançada por um feiticeiro de 15º nível. Mesmo aqueles que conseguem passar no teste sofrem redutor de –4 em todas as suas jogadas (ataques, perícias, resistência...) contra o Paladino ou seus ataques, até o fim do combate.

Retribuição (Sob): ao causar dano ao Paladino (ou seja, vencendo suas imunidades, sua resistência a dano e efetivamente reduzindo seus Pontos de Vida), o oponente precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15 + dano causado) ou

morrerá. Este é um efeito de morte. Mesmo sendo bem-sucedido no teste, o atacante sofre o mesmo dano provocado no Paladino. O dano da Retribuição é do tipo divino, independente do tipo original do dano (fogo, sônico, profano...).

Rajadas de Energia (Sob): como uma ação padrão o Paladino pode lançar pelas mãos rajadas de energia de poder devastador. Ele pode lançar uma rajada a cada 1d4 rodadas, com alcance de 100m, que causa 20d10 pontos de dano divino (dobrado contra criaturas de tendência Caótica e Maligna). Um sucesso em um teste de Reflexos (CD 34) reduz esse dano à metade.

Chuva de Espinhos (Sob): como uma ação livre, o Paladino pode fazer com que espinhos sejam expelidos de sua carapaça, atirados em todas as direções. Todos a até 30m do Paladino são atingidos por 1d6 espinhos (um sucesso em um teste de Reflexos reduz à metade a quantidade de espinhos que atingem o alvo). Os espinhos ignoram qualquer redução de dano, causam dano de 1d6 e 1d4 pontos de dano temporário de Força. O Paladino pode usar essa habilidade uma vez a cada 1d6 rodadas, mas não pode usar a Chuva de Espinhos e as Rajadas de Energia simultaneamente.

Asas (Ext): as asas do Paladino são agora naturais, não conjuradas. Além da capacidade de vôo, as asas ainda podem ser usadas em combate. O Paladino pode fazer dois ataques extras com as asas, desde que não esteja voando. Esses ataques são feitos com bônus de +57 e causam dano de 2d8+12. Personagens de tamanho Grande ou menor atingidos pelas asas são lançados longe (3m para cada 6 pontos de dano).

Magias por dia: 1° nível: *Auxílio Divino, Bênção, Curar Ferimentos Leves, Proteção contra o Mal, Resistência a Elementos*; 2° nível: *Proteger Outro, Remover Paralisia* (x2), *Suportar Elementos* (x2); 3° nível: *Dissipar Magias* (x2), *Curar Ferimentos Moderados* (x2); 4° nível: *Curar Ferimentos Graves* (x2), *Dissipar o Mal* (x2).

Parte 39 • Tarso Ataca!

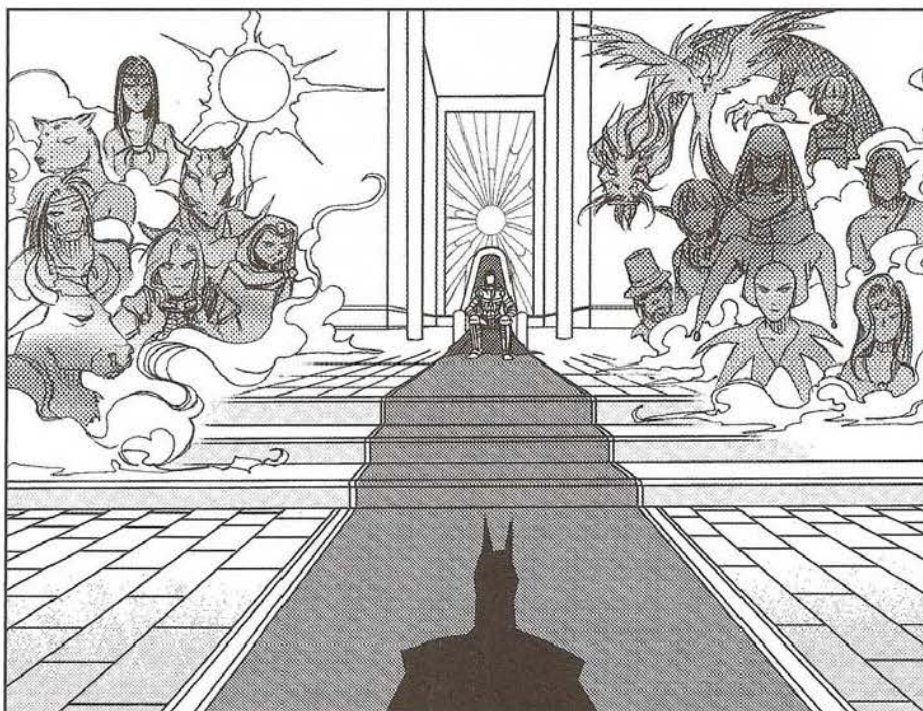
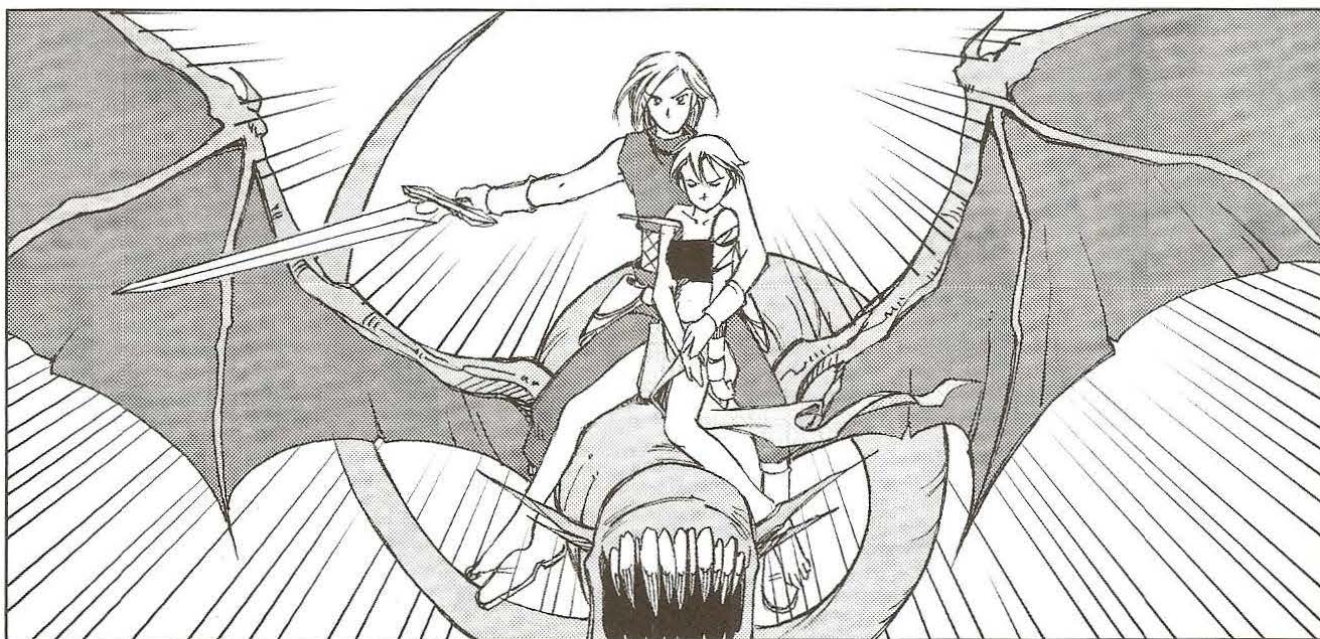
Com um único golpe de sua garra monstruosa, o Paladino rasga a Bravado ao meio. Niele implora ao cajado que salve todos de uma queda imensa — e Sszzaas, talvez por estar de bom humor com o sucesso de seu esquema, atende ao pedido de forma magistral: Lisandra, Sandro, Niele, Tork, Petra, Anne e James K. são levados para o chão em segurança por *Teletransporte*, enquanto a própria Bravado é restaurada e enviada com sua tripulação para o porto de Malpetrim, a milhares de quilômetros dali.

No entanto, Tarso resiste à magia e fica para trás, flutuando bem diante do monstruoso Paladino. Petra se apavora, até Niele explicar a verdadeira natureza de Tarso — no exato instante em que ele adota sua colossal forma de dragão-lich.

Enquanto isso, na sala do trono de Khalmyr, o Panteão está reunido em silêncio. Testemunham o retorno de um irmão detestado, alguém que nunca desejaram com eles. É Sszzaas, ainda adotando a forma de Bakula — o mais recente de muitos disfarces que ele tem empregado para movimentar as complexas engrenagens de seu Grande Plano. Atuando como braço direito de Arkam, Sszzaas teve chance não apenas de posicionar vários Rubis, como também utilizar os recursos do Protetorado do Reino para seus objetivos.

Irritado, Khalmyr interrompe as bravatas do Corruptor e exige que ele revele a forma de matar o Paladino. Sszzaas explica que o segredo está no último Rubi, incrustado na espada e especialmente preparado para receber parte da mágica de todos os vinte deuses. Uma vez que isso seja feito, a espada se tornará a *Holy Avenger*, sem dúvida o artefato mais poderoso na Criação, capaz de destruir até mesmo um deus maior.

Permitindo-se uma última demonstração de esperteza e confiança antes de partir para cuidar de seus assuntos, Sszzaas revela que sua própria porção de mágica JÁ se encontra depositada no Rubi. Isso significa que o Panteão poderia destruir o Paladino sem ele. Mas é tarde. O Deus-Serpente retornou ao Panteão. Ele venceu.

A mais terrível batalha é travada nos céus de Deheon — uma batalha tão violenta que, se ocorresse no chão, varreria o reino deste mundo. Até então, exceto pelos vinte deuses, Tarso era a criatura mais poderosa de Arton (Nível de Desafio 50). Mas o Paladino, em sua forma extrema, é ainda mais forte (ND

60). O Rei dos Dracoliches não pode fazer muito além de distrair o Paladino até que algo mais seja feito.

Pouco resta fazer aos heróis, além de observar o confronto nos céus. Ou não? Lisandra percebe a presença de seu pai, que aponta para a espada caída ali perto — já transformada em *Holy Avenger*. Ela se lembra das palavras de Arsenal: "Você foi escolhida como instrumento a execução! Foi forjada para este momento!"

Lisandra apanha a espada e está para juntar-se à batalha, invocando um novo dragão vegetal, mas é detida por Sandro. Ele se recusa a deixá-la ir sozinha. Mas, sem conseguir fazer Lisandra desistir, não resta escolha ao jovem além de permitir sua partida... e ir com ela, agarrando-se à cauda do dragão!

Alarmados ao perceber que os dois rumam para a batalha, Niele e os demais se preparam para ajudar — mas são atacados por Arsenal, que usa o estrondo de seu Martelo do Trovão para derrubar todos. O clérigo guerreiro não pretende permitir que atrapalhem o glorioso destino de sua filha, que deve vencer o Paladino ou morrer tentando. Sem escolha, os heróis precisam derrotar Arsenal antes de poder ajudar seus amigos.

O Paladino extremo tem poderes que nem mesmo Tarso pode igualar. Ele expele rajadas de magia e chuvas de espinhos pelas mãos, começando a vencer o dracolich. Ele se regozija com a vitória, jurando que tomará de Khalmyr o comando do Panteão — algo que ele poderia de fato conseguir, com seu crescente aumento de poder. De tão confiante, ele quase não percebe a aproximação de Sandro e Lisandra, notando-os apenas quando estão já bem próximos de sua cabeçorra. Mas o Paladino ainda tem tempo de expelir através de sua carapaça uma chuva de dardos, sendo que um deles fere Lisandra profundamente no ombro direito. Ela não consegue mais empunhar a *Holy Avenger*.

Preocupado, Sandro toma Lisandra nos braços e a espada em sua mão — um ato que provoca o desespero de Arsenal, vendo a vitória da filha roubada. Invocando a ajuda de Nimb (que sem dúvida rola um crítico para Sandro naquele instante...), o herói salta juntamente com Lisandra sobre a face do Paladino, golpeando com a *Holy Avenger*.

E um clarão preenche os céus do Reinado.

Tarso

"Tarso... tem algo sobre você que eu... deva saber?"

— Petra

Tarso, o mais misterioso personagem desta aventura, não é ninguém menos que o Rei dos Dragões-Liches — não apenas o mais poderoso dos dragões-reis, mas provavelmente a criatura mais poderosa de Arton fora do Panteão.

Cabe aqui uma pequena explicação sobre o que seria um dragão-lich. Um "lich" é um tipo de morto-vivo, talvez o mais poderoso de todos — mais ainda que os vampiros, múmias e fantasmas. Liches são magos, necromantes ou clérigos que, após realizar um complicado ritual, conseguem se transformar em mortos-vivos. Uma vez que estas criaturas nunca envelhecem, liches podem empregar séculos estudando, pesquisando e aumentando seus poderes, tornando-se assim os magos mais poderosos de seus respectivos mundos.

Já um dragão-lich (também conhecido como necrodraco ou dracolich) costuma surgir por razões um tanto diferentes. Dragões não se preocupam com a duração de suas vidas, pois eles já atingem milhares de anos — portanto, é raro que decidam deliberadamente se tornar liches. No entanto, eles podem ser transformados após sua morte.

Muitos fatos sobre a origem de Tarso permanecem misteriosos, até mesmo para Vladislav Tpish, que por algum tempo teve o dracolich como "servo". A julgar pelas inscrições encontradas em seu local de descanso quando foi despertado pelo necromante, Tarso já existia durante o tempo dos dinossauros — a Era de Megalokk, quando dragões e monstros domina-

vam o mundo. Ele seria, na ocasião, um dragão negro.

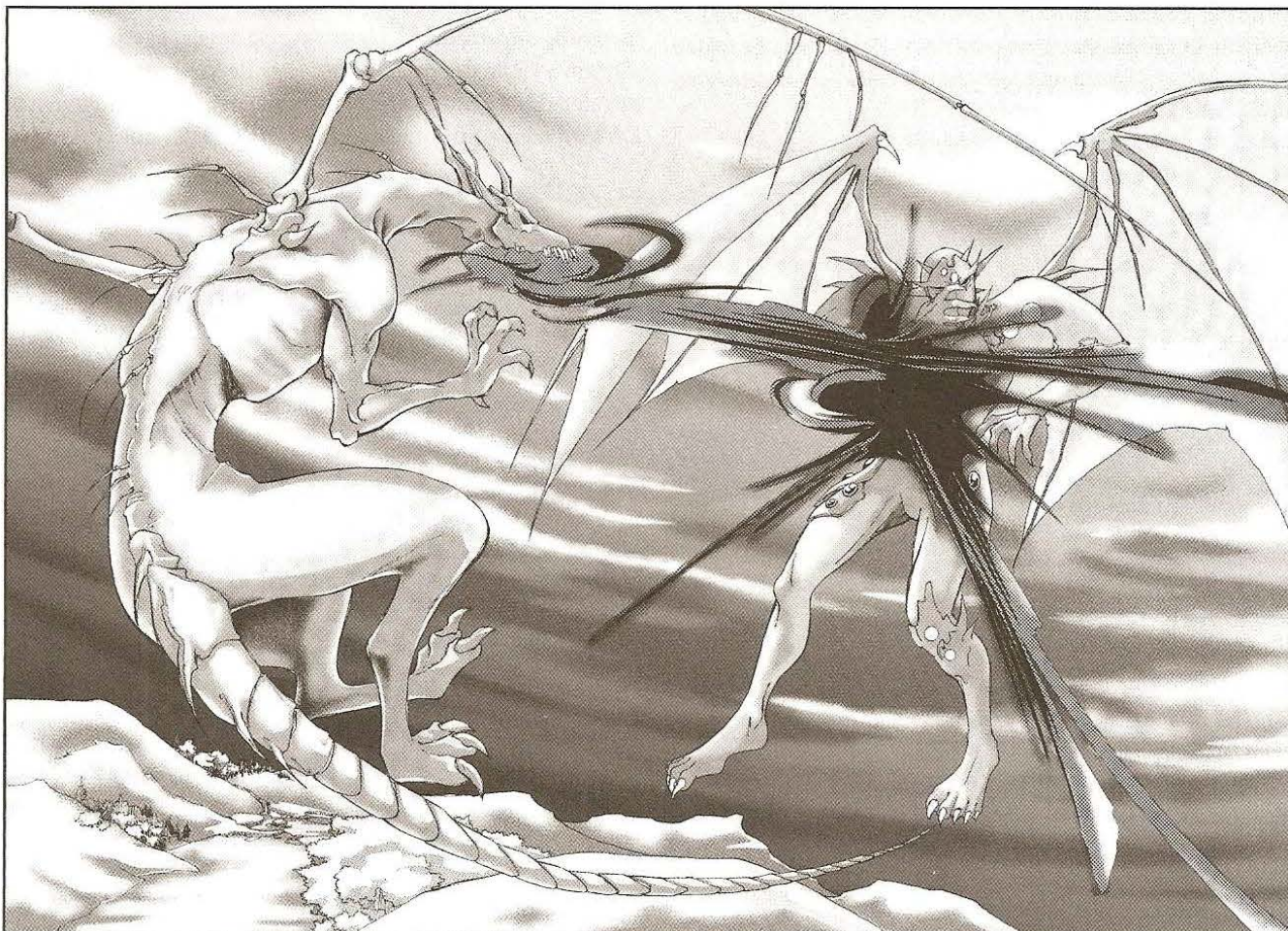
Tarso era provavelmente tão maligno quanto os outros representantes de sua espécie, talvez o maior flagelo na pré-história de Arton. É possível que tenha sido ele a arrancar as asas do atual Rei dos Dragões Negros, ainda em tempos imemoriais. Estudiosos também atribuem a Tarso a própria invenção do ritual capaz de transformar um mago em morto-vivo, gerando assim um lich. Outros dizem ainda que ele teria sido na verdade transformado por um dos deuses maiores — muito provavelmente Tenebra. De qualquer forma, quase todos concordam que Tarso deve ter sido o primeiro dragão-lich do mundo.

O que teria levado Tarso a abandonar sua antiga vilania para adotar a forma de um pequeno e simpático esqueleto? Difícil dizer. Os registros em seu templo dizem apenas que ele estaria aborrecido com a época de monstros em que vivia. É possível que tanto poder e selvageria o tenham cansado. Talvez Tarso quisesse viver em um mundo como a Arton atual. Um mundo de coisas para ver, pessoas a conhecer, sorvetes e brinquedos a experimentar!

"Se ele é tão forte, por que não destrói os vilões de Arton?" alguém logo se apressará em perguntar. Porque Tarso NÃO é exatamente um benfeitor. Ele se comporta mais como um observador, um andarilho curioso, reagindo apenas quando incomodado (e pouca coisa consegue incomodá-lo), e realizando pequenos favores para aqueles por quem ocasionalmente se afeiçoa.

Na verdade, o Rei dos Necrodracos é tão poderoso que pode dominar Arton no momento em que desejar! Os sumo-sacerdotes, os dragões-reis, os Lordes da Tormenta... nenhum deles seria adversário para Tarso. E talvez seja justamente esta a razão que leva nosso misterioso personagem a manter sua postura tão passiva, segura e sossegada. Tarso pode conquistar (ou destruir) o mundo quando quiser. Poderia até mesmo tentar se tornar um deus maior.

Mas ele não quer. Ponto. Simples assim.

Tarso: Dragão Lich, Grande Ancião (com Progressão) (Trevas) Morto-Vivo Colossal; Mago 20; Tend. Neutro, ND 50; Dados de Vida: 43d12+20d4 (569 PVs); Inic +2; Desloc. 24m, vôo 45m (médio), natação 12m; CA: 48 (–8 tamanho, +44 natural, +2 Des); Ataques: Corpo a corpo: +59; à Distância: +47; mordida +59 (dano 4d8+14+1d6 por frio), garras +57 (dano 4d6+7+1d6 de frio), asas +57 (dano 2d8+7+1d6 por frio), golpe com a cauda +57 (dano 4d6+21+1d6 de frio), rasteira com a cauda (dano 2d8+21+1d6 de frio, CD 45); Ataques Especiais: Sopro, Magias, Habilidades Similares a Magia, Controlar morto-vivo, Presença Aterradora, Olhar Paralisante, Toque Paralisante; Qualidades Especiais: Habilidades Similares a Magia, Magias, Percepção às Cegas (126m), RD 25/+4, RM

40, Imunidades, Morto-Vivo; For +33, Ref +35, Von +53; For 38, Des 14, Cons –, Int 36, Sab 34, Car 37; **Perícias:** Alquimia +34, Arte da Fuga +30, Atuação +38, Blefar +43, Concentração +66, Conhecimento (Arcano) +79, Conhecimento (História de Arton) +64, Conhecimento (Literatura) +64, Conhecimento (Local, Arton) +64, Conhecimento (Local, Lamnor) +64, Conhecimento (Local, Subterrâneos) +64, Conhecimento (Nobreza) +25, Conhecimento (Planos) +64, Conhecimento (Religião) +69, Diplomacia +43, Disfarces +38, Equilíbrio +27, Espionar +50, Furtividade +27, Identificar Magias +76, Intimidar +46, Natação +42, Observar +57, Ouvir +57, Procurar +57, Sentir Motivação +37; **Talentos:** Acelerar Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Criar Cajado, Desarme Aprimorado, Dominar Magia x2 (Tarso consegue fazer 26 magias sem consultar livros de magia; ele escolheu magias que ele não pode lançar como feiticeiro), Especialização, Estender Magia, Foco em Arma (raio), Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar, Vontade de Ferro.

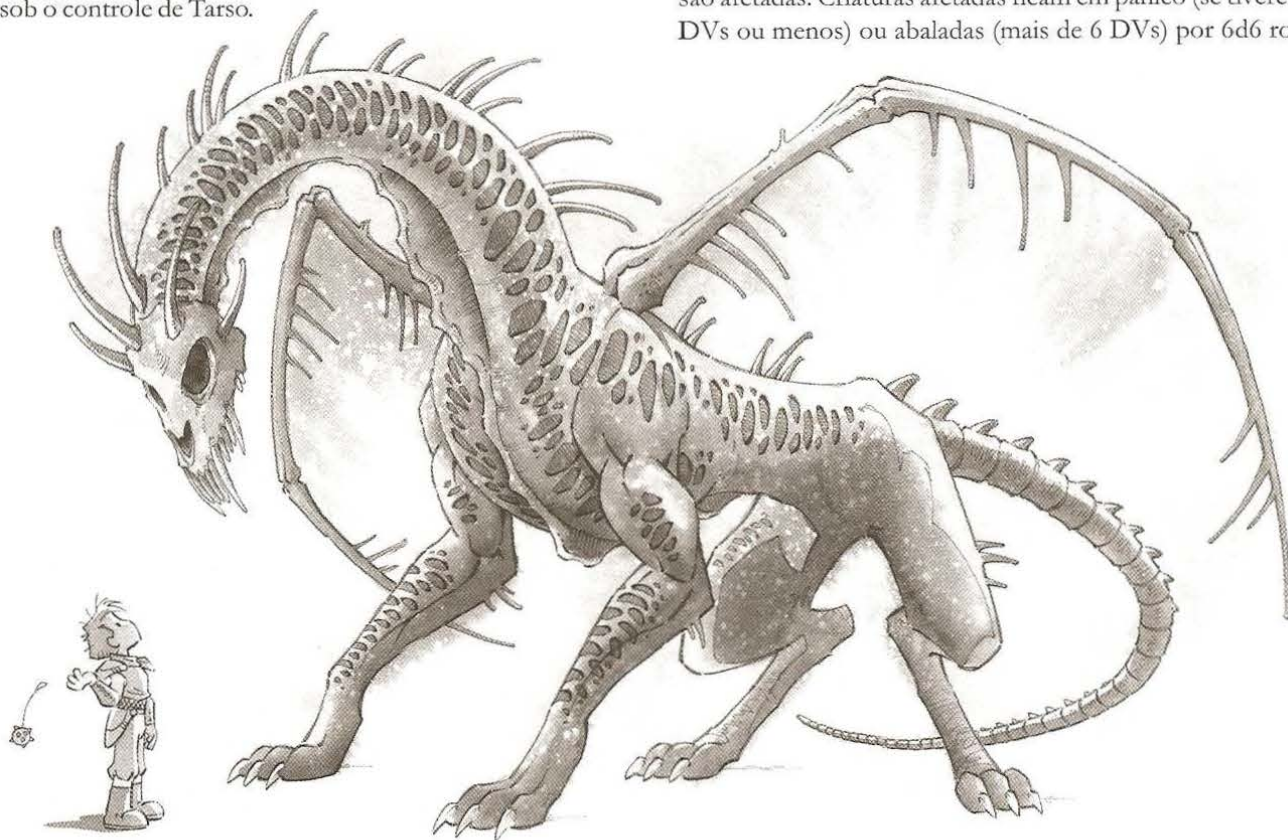
Sopro (Sob): o sopro de Tarso é um cone de trevas com o mesmo efeito de um dreno de energia. O alvo que estiver na área (um cone de 21m) recebe 10 níveis negativos. Um teste de Reflexos (CD 45) diminui pela metade a quantidade de níveis negativos recebidos. O alvo ainda pode fazer um teste de Fortitude (com a mesma CD) 24 horas depois para recuperar os níveis (conforme as regras para dreno de energia). Se o alvo morrer graças a esse ataque, ele retorna como um morto-vivo sob o controle de Tarso.

Além de seu sopro comum, Tarso possui mais dois: ele pode lançar um jato de ácido que causa 28d4 pontos de dano (CD 40 para meio dano), como um dragão negro. O outro é um cone de frio sobrenatural que causa 15d6 pontos de dano (CD 40 para meio dano). Esse frio é sobrenatural, e proteções, resistências e imunidades contra frio normal não se aplicam a ele. Tarso pode usar qualquer de seus sopros a cada 1d4 rodadas, e todos afetam outros dragões, mesmo aqueles imunes a trevas, ácido e frio.

Afinidade com Trevas (Sob): Tarso é imune a dreno de energia e efeitos semelhantes, que envolvam energia negativa. Ele também é imune a todo tipo de veneno, mágico ou normal. Ele também pode afetar mortos-vivos como um sacerdote maligno de 25° nível (pode usar essa habilidade quantas vezes desejar).

Imortalidade (Sob): caso Tarso seja destruído, sua força vital retornará 1d4 dias depois, ocupando um cadáver de dragão que esteja por perto. Caso não exista nenhum disponível, ele ocupará o corpo do dragão vivo mais próximo, matando-o imediatamente. O dragão pode fazer um teste de Vontade, com CD 50; se passar, não é afetado pela possessão e a força vital de Tarso procura outro dragão. Em 1d4 dias, o corpo possuído mudará aos poucos, assumindo a forma normal do dracolich. Tarso só pode ser destruído permanentemente por um deus maior.

Presença Aterradora (Sob): quando Tarso ataca, faz uma investida, ou quando simplesmente ele deseja, as criaturas que estejam a 150m devem fazer um teste de Vontade (CD 54) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 6 DVs ou menos) ou abaladas (mais de 6 DVs) por 6d6 roda-

das. Criaturas que passem no teste de Vontade podem ser afetadas novamente por essa habilidade. Tarso pode cancelar essa habilidade quando quer, assim como ativá-la.

Estes poder é válido para a forma disfarçada ou reduzida de Tarso. Em seu tamanho máximo (até 650m de comprimento), o teste é feito com um modificador de –4, mas as criaturas com menos de 6 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem estarão em pânico), e aqueles com mais de 6 DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (CD 54) para ficar nesse estado por 24 horas ou apenas 4d6 horas.

Respirar na Água (Sob): Tarso pode agir debaixo d'água indefinidamente, sem sofrer nenhuma penalidade ou modificador. Ele pode usar seu sopro e suas magias mesmo quando está debaixo d'água.

Sentidos Aguçados (Ext): Tarso enxerga quarto vezes melhor que um humano mesmo em condições de pouca luz e duas vezes melhor com luz normal. Ele também possui Visão nas Trevas (alcance de 40m).

Traços de Dragão Lich: Tarso é imune a frio, eletricidade, paralisia, metamorfose e efeitos de sono. Ele também possui Visão na Penumbra.

Vôo (Sob): Tarso pode voar mesmo com suas asas esqueléticas.

Traços de Morto-Vivo: Tarso é imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte, efeitos necromânticos, efeitos que afetem a mente e quaisquer efeitos que exijam um teste de Fortitude, a menos que funcione em objetos. Ele não é sujeito a ataques decisivos, dano por contusão, dano de habilidade ou dreno de energia. Energia negativa recupera Pontos de Vida a ele, e nunca tem o risco de morte por dano massivo. Tarso não pode ser ressuscitado, nem trazido de volta à vida de nenhuma forma (exceto por intervenção divina; mesmo assim, seria necessário o esforço combinado de quatro ou mais deuses do Panteão).

Habilidade semelhantes a magia (SaM): 5/dia – *Dificultar Detecção, Escuridão, Respirar na Água*; 3/dia – *Conjuração de Sombra, Medo*; 2/dia – *Andar nas Sombras, Visão Falsa*; Resistência CD 23 +nível da magia; preparadas como por um feiticeiro de 15º nível.

Magias de Feiticeiro por Dia: 6/9/9/9/9/8/8/8/8/1; CD base = 23 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: Tarso conhece o dobro das magias que um feiticeiro conheceria e, provavelmente, ele CRIOU muitas delas: Nível 0 (truques): *Todos*, 1º nível: *Alarme, Apagar, Aumentar, Identificação, Imagem Silenciosa, Leque Cromático, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento, Servo Invisível, Sono;* 2º nível: *Aterrorizar, Despedaçar, Levitação, Levitação, Agilidade Felina, Localizar Objetos, Névoa, Nublar, Padrão Hipnótico, Poeira Ofuscante, Proteção contra Flechas;* 3º nível: *Bola de Fogo, Deslocamento, Dissipar Magia, Imagem Maior, Imobilizar Morto Vivo, Lentidão, Nevasca, Névoa Fétida;* 4º nível: *Assassino Fantasmagórico, Localizar Criatura, Muralha de Fogo, Observação, Os Tentáculos Negros de Evard, Padrão Prismático, Pele Rochosa, Porta Dimensional;* 5º nível: *Compor, Cone Glacial, Expulsão, Imagem Persistente, Imobilizar Monstros, Muralha de Energia, Telecinésia, Teletransporte;* 6º nível: *Analisar Encantamentos, Contingência, Desintegrar, Despistar, Pedra para Carne, Repulsão;* 7º nível: *Banimento, Cubo de Força, Desejo Restrito, Rajada Prismática, Reverter Magia, Visão;* 8º nível: *Âncora Planar Aprimorada, Animação Ilusória, Antipatia, Enfeitiçar Multidões, Invocar Criatura VIII, Proteção contra Magia;* 9º nível: *Chuva de Meteoros, Círculo de Teletransporte, Desejo, Disjunção de Mordenkainen, Mão Esmagadora de Bigby, Parar o Tempo.*

Magias de Mago por Dia: 4/8/7/7/7/7/6/6/6/5; CD base = 23 + nível da magia.

Livro de Magias: Tarso conhece praticamente todas as magias do *Livro do Jogador*, inclusive aquelas que ele já pode lançar como feiticeiro. Milênios atrás, ele já excedeu o limite normal dos magos.

Equipamento: é virtualmente impossível determinar a quantidade de tesouro ou itens mágicos que Tarso possui, ou cuja localização conhece. Ele demonstra um total desprendimento por objetos valiosos, ouro, jóias ou itens mágicos. Ninguém nunca o viu usando de itens mágicos, mas acredita-se que uma criatura com tanto poder tenha vários nichos com tesouros escondidos (e provavelmente esquecidos) por todo o mundo.

O Avatar de Sszzaas

"Bakula sempre foi misteriosa, mas..."

— Arkam

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas os vinte deuses do Panteão têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É quase impossível detectar sua verdadeira identidade por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos — a menos, claro, que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo — cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais! Eles têm praticamente todos os poderes de um clérigo ou paladino de seu respectivo deus, e costumam carregar consigo um ou mais artefatos muito poderosos.

Mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é

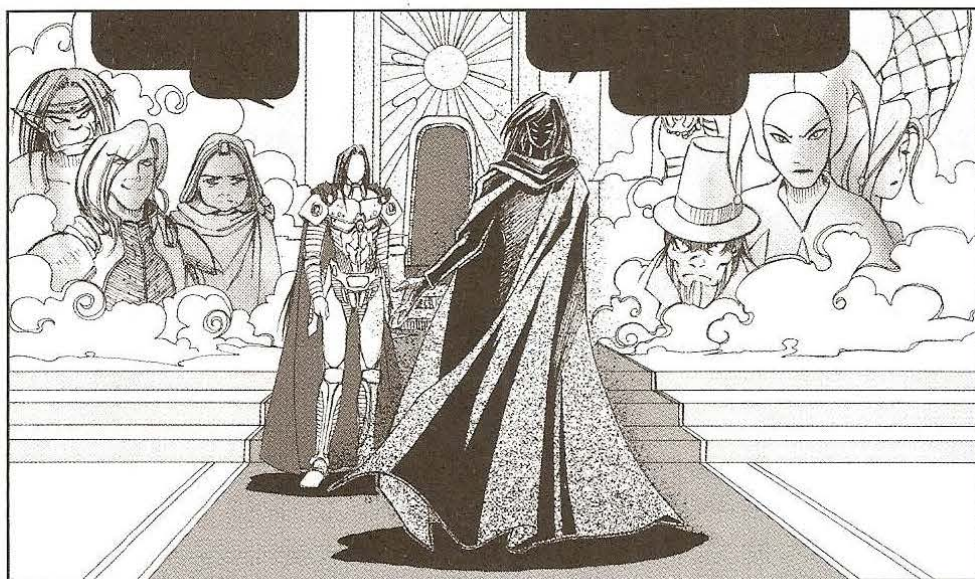
destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade — ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam (ou acreditem possuir...).

Quando Sszzaas foi apanhado pelo roubo dos Rubis da Virtude e expulso do Panteão, Khalmyr não o destruiu como muitos acreditam. O Deus da Traição foi aprisionado em sua forma de avatar — que, embora esteja muito acima dos padrões mundanos, ainda é extremamente limitada se comparada a um deus maior. Além disso, se ele fosse destruído nesta condição, seria para sempre!

Por essa razão, o Deus da Traição decidiu não correr nenhum risco. Enquanto executava seu Grande Plano, usou sua mágica para se transformar em uma maga dragoa-gazela, assumindo a identidade de Bakula e ingressando no Protetorado do Reino — um papel que ele manteria durante anos, para conquistar a confiança de Arkam. Ele também removeu um de seus próprios olhos para criar o *Olho de Sszzaas*, que poderia usar para observar e lançar magias à distância, em segurança — porque suas magias ainda podiam afetar o Paladino, um elemento importante em seu plano. No entanto, para lançar o *Encanto do Amor Ausente*, ele precisou da ajuda de Wynna (caso contrário o encanto poderia ter sido dissipado facilmente por Vectorius ou Talude).

Quando não está disfarçado (o que é raro), o avatar de Sszzaas costuma ser visto como uma figura sombria, envolta em trevas, com seus atuais cinco olhos brilhando em um rosto sempre na escuridão. Ele possui uma espada chamada *Traidora* e uma adaga chamada *Inoculadora*, ambas artefatos muito poderosos.

Sszzaas: Extraplanar; Ladino 7/Assassino 7/Mago 18; ND 46; Tend. Neutro e Maligno; DVs 12d8+14d6+18d4+308, PVs 477; Inic +14; Desloc. 9m; CA 32 (+10 Des, +12 divino); Ataques: Corpo a corpo: +42/+37/+32/+27, À Distância +45/+40/+35/+30; +50/+45/+40/+35 *Traidora* (dano 1d6+12, 15-20 x3) ou +46/+41/+36/+31 *Inoculadora* (dano 1d4+11); Ataques Especiais: Magias, Ataque Furtivo +8d6, Ataque Mortal; Qualidades Especiais: Magias, Imunidades, RM 21, Resistência 15 contra Frio e Eletricidade, RD 15/+3, Imortal, Evasão, Esquiva Sobrenatural; Fort +35, Ref +43, Von +35; For 24, Des 30, Cons 24, Int 45, Sab 24, Car 27; **Perícias:** Alquimia +32, Abrir Fechaduras +35, Acrobacia +35, Arte da Fuga +35, Atuação +37, Avaliação +33, Blefar +52, Cavalgar +33, Concentração +43, Conhecimento (arcano) +53, Conhecimento (geografia) +53, Conhecimento (história) +53, Conhecimento (nobreza e realeza) +53, Conhecimento (religião) +53, Decifrar Escrita +42, Diplomacia +52, Disfarces +43, Equilíbrio +30, Escalar +37, Esconder-se +45, Espionar +35, Falsificação +47, Furtividade +45, Identificar Magia +49, Intimidar +32, Leitura Labial +37, Natação +27, Observar +39, Obter Informação +28, Operar Mecanismo +27, Ouvir +39, Procurar +37, Punga +30, Saltar +24, Sentir Motivação +32; **Talentos:** Acuidade com Arma (espada curta), Deslocamento, Especialização, Foco em Perícia: Blefar, Foco em Perícia: Diplomacia, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Mobilidade, Potencializar Magia, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada curta). **Poderes Concedidos:** Arma Envenenada, Familiar Serpente.

Equipamento: *Traidora:* esta espada curta +5 (com dano decisivo x3 em vez de x2), também conhecida como *Backstab*, tem a habilidade de matar qualquer criatura viva que a toque (exceto Sszzaas), em caso de falha em um teste de Fortitude (CD 24). Em caso de sucesso, a criatura não é afetada outra vez por esta habilidade por uma semana. Este "toque da morte" também afeta qualquer criatura atacada pela espada. *Traidora* ainda possui as qualidades *lâmina afiada*, *profana* e *do sangramento*. Esta espada não pode ser roubada do avatar, reaparecendo em suas mãos na rodada seguinte caso seja tomada (a menos que o avatar tenha sido destruído). Sszzaas também possui uma adaga +4 chamada *Inoculadora*, com as habilidades combinadas de uma *Adaga do Assassino* e uma *Adaga Venenosa*.

Magias Divinas: Sszzaas pode lançar magias divinas como um clérigo de 12º nível, com os domínios Mal, Morte, Conhecimento e Enganação (CD 17 + nível da magia). **Magias por dia:** 6 de nível 0 (preces); 7 de 1º nível mais uma do domínio; 6 de 2º nível mais uma do domínio; 6 de 3º nível mais uma do domínio; 4 de 4º nível mais uma do domínio; 4 de 5º nível mais uma do domínio; 3 de 6º nível mais uma do domínio.

Magias de Assassino por dia: 7 de 1º nível, 5 de 2º nível, 5 de 3º nível, 4 de 4º nível (CD 27

+ nível da magia).

Magias Arcanas por dia: 4 de nível 0 (truques), 9 de 1º nível, 8 de 2º nível, 8 de 3º nível, 8 de 4º nível, 8 de 5º nível, 7 de 6º nível, 6 de 7º nível, 6 de 8º nível e 5 de 9º nível (CD 27 + nível da magia).

Livro de Magias: o avatar de Sszzaas sabe conjurar todas as magias, de todos os níveis. Ele ainda é restrito ao número de magias que pode lançar ao dia, e precisa preparar as magias no início do dia.

Ataque Mortal (Ext): uma vítima do ataque mortal do avatar de Sszzaas precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 34) ou morrerá. Mesmo em caso de sucesso, ainda recebe o dano normal de um ataque furtivo (+8d6).

Imunidades (Ext): o avatar de Sszzaas é imune a veneno e efeitos de petrificação. Não é afetado por qualquer tipo de domínio ou compulsão mental.

Resistências (Ext): além de Resistência à Magia 21, o avatar de Sszzaas tem Resistência 15 a fogo e eletricidade.

Imortal (Ext): o avatar de Sszzaas não sofre efeitos de idade ou envelhecimento. Ele também não precisa comer, beber ou dormir (embora ainda possa ficar fatigado).

Esquiva Sobrenatural (Ext): o avatar não perde seu bônus de Destreza na CA, não pode ser flanqueado e ainda recebe um bônus de +2 em testes de Reflexos contra armadilhas.

A Espada Holy Avenger

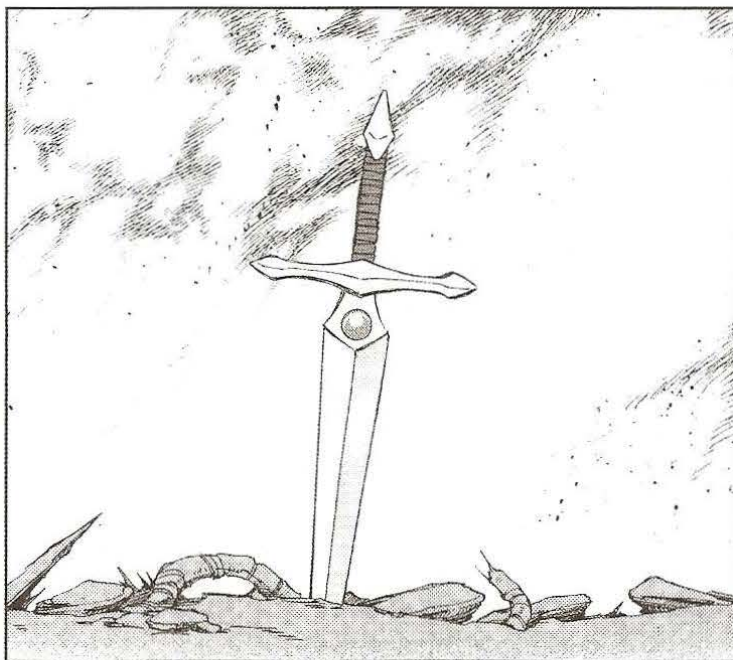
"Já tenho a Holy Avenger! A arma mágica mais poderosa do universo! Era meu objetivo desde o início!"

—Arsenal

Em toda a sua complexidade, o Grande Plano de Sszzaas tinha um objetivo simples: criar uma situação que só pudesse ser resolvida por todos os deuses que haviam criado os Rubis da Virtude — pois, dessa forma, o Panteão não teria escolha além de recebê-lo de volta. Manipulando eventos e pessoas, ele levou ao surgimento do Paladino de Arton, que só poderia ser destruído com o poder combinado dos vinte deuses. Esse poder deveria ser depositado em uma arma: a espada *Holy Avenger.*

Sszzaas preparou a espada do Paladino com um Rubi da Virtude falso (mas que não podia ser diferenciado dos demais, já que todos foram feitos pelos deuses). Além de despertar a cobiça e ambição do Paladino, sugerindo que o último Rubi estava destinado a ele, essa gema tinha também a função de coletar a mágica dos vinte deuses. Essa mágica faria a espada mais poderosa que qualquer outro artefato, pois nunca antes um objeto mágico havia recebido a energia de vinte divindades maiores.

A *Holy Avenger* tem as mesmas propriedades de uma *Vingadora Sagrada* (*Livro do Mestre*, página 190), com as seguintes diferenças: é uma espada bastarda +10, que pode ser empu-

nhada por qualquer personagem (não apenas paladinos), provoca +4d6 pontos de dano divino contra qualquer criatura (não apenas malignas), gera Resistência à Magia 25 em uma área de 3m de raio, e conjura *Dissipar Magias Aprimoradas* (uma vez por rodada, usando uma ação padrão) com 3m de raio por nível do usuário. As versões área, alvo e contramágica de *Dissipar Magias Aprimoradas* também estão disponíveis.

Três vezes por dia, a *Holy Avenger* pode ser usada para desferir um ataque de destruição total: caso seja atingida por um ataque de toque feito com a espada, qualquer criatura é totalmente destruída, como se fosse vítima de uma magia *Desintegrar*, mas sem direito a testes de resistência. Nenhum tipo de imunidade (contra efeitos de morte, por exemplo) tem efeito contra este ataque, que pode destruir até mesmo um deus maior — caso este seja atacado em seu próprio Plano.

Logo após a criação da espada e seu uso por Sandro para destruir o Paladino, a *Holy Avenger* caiu nas mãos de Arsenal — que havia se aliado a Nekapeth justamente para tomar posse dessa arma mágica suprema.

Parte 40 • Fim

Era uma vez Jallar, uma divindade jovem e feminina, venerada apenas em um minúsculo reino de mesmo nome. Como todos os deuses menores, Jallar tinha direito a um único paladino. E ela tomou um jovem de bom coração e nobres intenções como seu guerreiro sagrado.

Apenas deuses bons podem ter paladinos. Jallar era bondosa, mas também possessiva e pouco paciente. Quando seu único paladino se apaixonou por uma mortal, ela se enciumou. Viu esse fato como uma traição de seus votos — e fulminou o jovem com um raio, lançando seu cadáver para longe. Nunca mais se ouviu falar do reino de Jallar, que hoje em dia nem

mesmo consta nos mapas do Reinado.

O paladino, sem nome ou memória precisa de quem era, foi encontrado por Vladislav e seus colegas quando estes ainda eram aventureiros em plena atividade, muito antes do incidente com Sckhar. Ressuscitado e agradecido, passou a acompanhar o grupo. Embora fosse um guerreiro de habilidades modestas se comparado aos demais, o Paladino de Jallar acabou tornando-se um companheiro leal e valoroso — ainda que fosse necessário ressuscitá-lo outras vezes, pois o guerreiro sagrado não media esforços para combater o mal e proteger seus amigos.

Talvez a decepção pelo abandono de sua deusa tenha despertado no Paladino de Jallar o desejo secreto de voltar-se contra os deuses. Talvez tenha sido simplesmente a tentação do poder oferecido pelos Rubis. De qualquer forma, para aquele que mais tarde seria conhecido como o Paladino de Arton, foi o início do fim.

Atingido pela *Holy Avenger*, o Paladino é morto — pois este é o poder da arma mágica mais poderosa do universo. Seres extraplanares, quando destruídos, são expulsos de volta para seu plano de origem. Mas o Paladino não tinha um plano de origem, era um alienígena em seu próprio mundo. Portanto, é impossível saber se sua alma viajou para os Reinos dos Deuses ou se desapareceu para sempre.

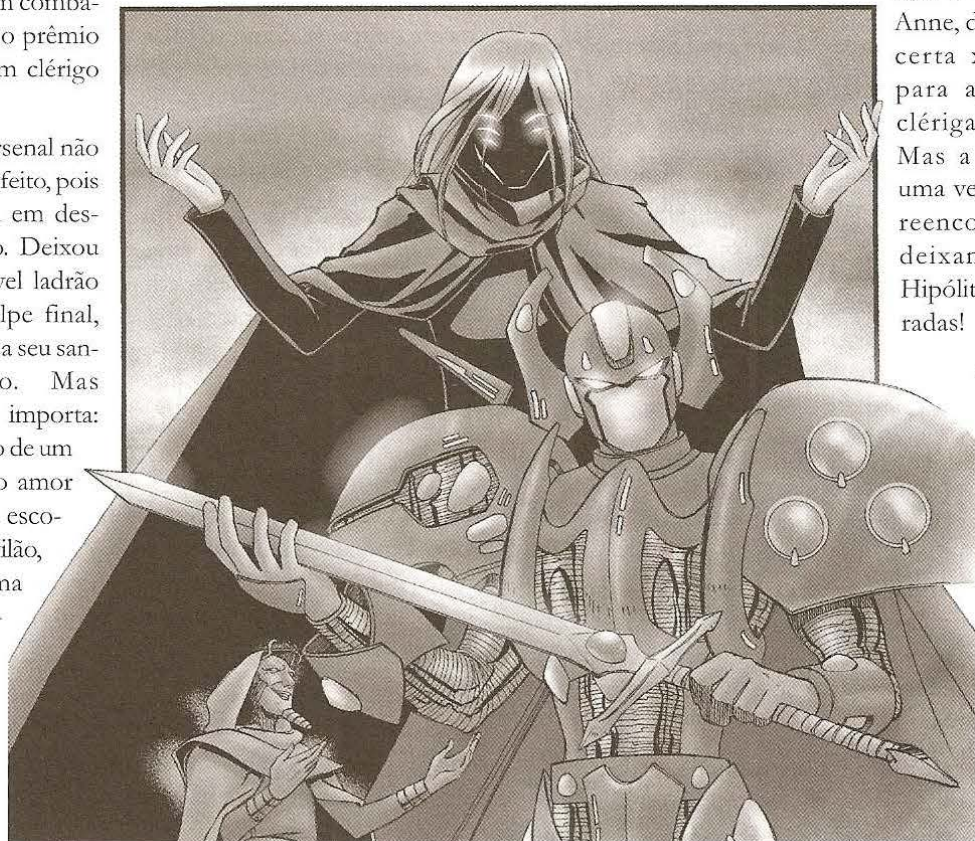
A explosão liberada pelo ataque da *Holy Avenger* varre a região abaixo. Em meio aos destroços, apenas Mestre Arsenal não é abalado em sua armadura blindada. Ele toma para si a espada mágica — pois este havia sido seu maior objetivo quando aliou-se a Nekapeth. Com ela em mãos, nenhum inimigo poderia vencê-lo em combate. Sem dúvida, o prêmio máximo para um clérigo da guerra.

Contudo, Arsenal não está de todo satisfeito, pois sua filha falhou em destruir o Paladino. Deixou que um miserável ladrão desferisse o golpe final, sem fazer justiça a seu sangue guerreiro. Mas Lisandra não se importa: entre a aprovação de um pai tão cruel e o amor de seu herói, ela escolhe Sandro. E o vilão, talvez como uma forma de despedida, ou por sentir que devia algo à filha, realiza uma cerimônia rápida e pouco comum para clérigos da guerra: o casamento de Lisandra e Sandro. Então, empregando seu *Elmo de Teleportação*, desaparece.

Após se recobrarem, os outros heróis — incluindo um surrado Tarso... — se aproximam. Niele cumprimenta os amigos pelo casamento, mas também faz uma dolorosa revelação: ela não havia sido ressuscitada, como parecia. Wynna não permitiria a Sszzaas uma nova chance de tomar sua alma. Portanto, a deusa permitiu que a elfa voltasse para Arton por algum tempo, apenas o bastante para ajudar seus amigos. Desejando felicidade a Lisandra, Sandro e aos demais, a "maior maga de Arton" abandona para sempre o Olho de Sszzaas e assume sua forma celestial real, agora como uma linda elfa extraplanar alada, partindo para o Reino de Wynna. E fazendo seus amigos derramarem lágrimas de saudade.

Semanas mais tarde, em Malpetrim, Petra volta à sua rotina como faxineira na Estalagem do Macaco Caolho. Ela está magoada com a partida de Tork, que saiu em caçada ao inimigo Deenar — pois seus entes queridos nunca estariam seguros enquanto o elfo-do-mar vivesse. As lágrimas de Petra chamam a atenção de Tenebra, a Deusa das Trevas, criadora da raça troglodita. Em seus milênios de idade, foram raras as vezes em que a Mãe-Noite viu alguém chorar por um trog. Por isso ela visita a Estalagem em sua forma de avatar e decide dar à jovem um presente: uma cesta contendo cinco ovos de troglodita (quatro machos, uma fêmea), que dali por diante Petra criaria como seus próprios filhos.

No Mar Negro, James K. parece satisfeito em ter de volta seu barco e tripulação. Ele demonstra, a seu próprio modo, que está satisfeito com a felicidade de Niele — e também com o destino da irmã Anne, deixada com uma certa xamã centaura para aprender a ser clériga de Allihanna. Mas a pestinha mais uma vez decide que vai reencontrar o irmão, deixando Odara e Hipólita para trás, amarradas!

A longa jornada de Leon e Luigi até as Uivantes termina, quando deixam o corpo de Beluhga em um esquife gelado. Aparentemente, mesmo morta, sua presença é o bastante para manter a região

gelada. Quando Luigi se arrepende da vingança vazia contra Sckhar, Leon toma uma decisão: retomar suas atividades como heróis aventureiros para, assim, encontrar uma forma de ressuscitar Beluhga, Karin e Lenora. E assim os dois partem para dar início a uma nova saga, sob os olhares satisfeitos de Khalmyr e Beluhga, que observam dos céus.

Após sua morte, a Rainha dos Dragões Brancos teve sua alma imediatamente tomada por Khalmyr, e agora repousa ao seu lado. Ela entende, então, que talvez o Deus da Justiça tenha sentimentos especiais por ela, o que explicaria suas atitudes superprotetoras e ciumentas. Esta é também a teoria de Sszzaas, que surge em cena acompanhado por Aspis — cuja alma ele também fez questão de trazer para perto de si. A mulher-serpente espera algum tipo de punição por trair seu senhor, mas o Deus da Traição apenas gargalha. Ele está genuinamente feliz com seu retorno ao Panteão. Além disso, sendo quem é, não poderia punir alguém por uma traição, não é verdade?

Igualmente satisfeito com a conclusão do Grande Plano está Nekapeth, agora que sua divindade está novamente em seu lugar. O culto ao Deus-Serpente crescerá em toda Arton, bem como seu poder e influência. Sacrifícios humanos serão necessários para fazer prosperar o culto. O vilão sem dúvida dará trabalho a muitos heróis daqui em diante...

Lisandra está feliz com o amor de Sandro, mas ainda deve enfrentar as conseqüências de seus atos — afinal, ela assassinou todos os habitantes de uma vila inteira em Deheon. A dríade se entrega às autoridades de Valkaria sem oferecer resistência. Seu crime é grave, mas os próprios Talude e Vectorius testemunham (em dias diferentes!) a seu favor, explicando sobre o encanto de Sszzaas. Mesmo assim, Lisandra é considerada poderosa e perigosa demais para viver entre os humanos, então recebe uma condenação que é também uma dádiva: com seus poderes, ela transformará as ruínas da vila de Kham em um bosque florido, um belo memorial para suas vítimas. Então protegerá esse bosque sagrado para todo o sempre.

Lisandra aceita a pena com alegria. Uma filha das florestas não poderia ser mais feliz de outra forma. E assim, desde então ela passa seus dias percorrendo as matas do Memorial de Kham, onde vive com seu marido Sandro. Este, mesmo afastado das grandes cidades com as quais está acostumado, não deseja estar em nenhum outro lugar.

E se os deuses permitirem, Sandro e Lisandra viverão felizes para sempre, nunca mais participarão de aventuras, e nunca mais ganharão um único Nível de Experiência.

Sandro, Herói Aposentado

"Meu tempo rastejando em masmorras já foi!"

— Sandro

Após deixar a Arena Imperial, Sandro conquistou mais dois níveis como guerreiro em sua busca por Lisandra — e, desistindo totalmente de viver aventuras, continuaria assim durante os anos seguintes. Ele também não possui mais o *Kailash*, que foi retomado por seu pai:

Sandro: Humano; Guerreiro 8/Gladiador Imperial 3; ND 11; Tend. Caótico e Bondoso; DVs 11d10+22, PVs 97; Inic +8; Desloc. 9 m; CA 20 (+4 Des, +2 Car, +4 *corselete de couro* +2); Ataques: Corpo a corpo: +14/+9 base (dano pela arma +3), à Distância: +15/+10; Qualidades Especiais: Acuidade com Arma, Autoconfiança, Evasão, Finta, Torcida; Fort +9, Ref +11, Von +2; For 16, Des 19, Cons 15, Int 10, Sab 9, Car 15; **Perícias:** Acrobacia +10, Atuação +6, Blefar +11, Cavalgar +6, Esconder-se +6, Observar +2, Ouvir + 2, Saltar +9; **Talentos:** Aventureiro Nato, Esquiva, Foco em Arma (Kailash), Foco em Perícia: Blefar, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Torcida, Usar Arma Exótica (Kailash); **Equipamento:** *Corselete de Couro +2*.

Acuidade com Arma (Ext): esta habilidade funciona exatamente como talento de mesmo nome, só que é aplicada apenas à espada curta, tridente e rede.

Autoconfiança (Ext): Sandro pode somar seu modificador de Carisma à sua CA (já incluído).

Finta (Ext): Sandro recebe um bônus de competência de +1 em testes de Blefar para fintar em combate.

Torcida (Ext): essa habilidade aumenta para +2 o bônus concedido pelo talento Torcida na CA, jogadas de ataque e testes de resistência.

O Memorial de Kham

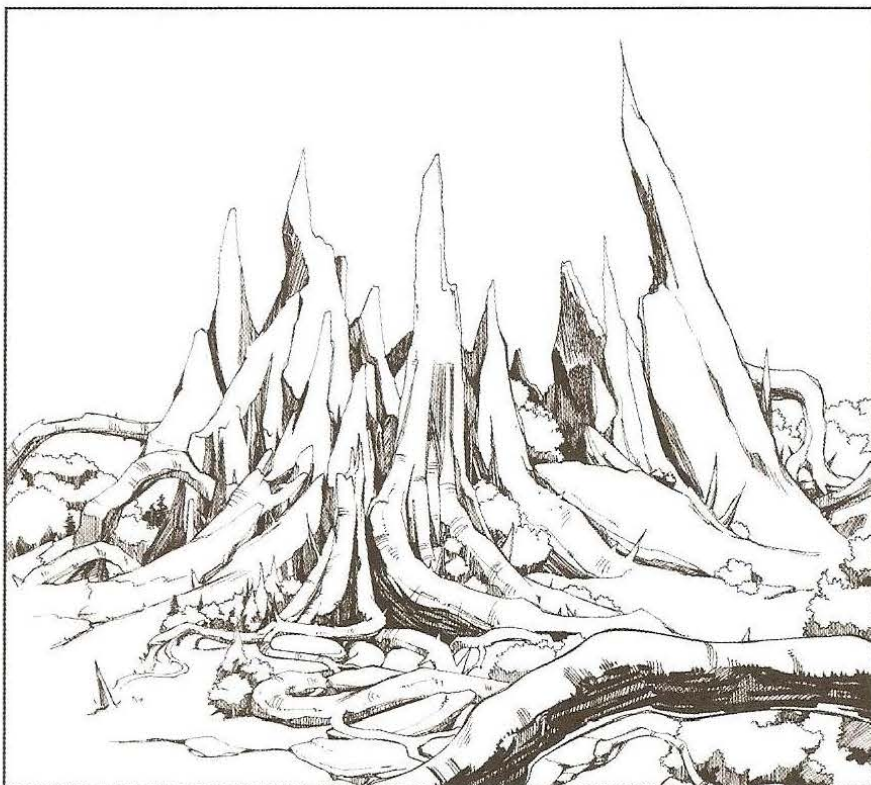
"Tenho sido feliz aqui! Muito feliz!"

— Lisandra

Durante sua batalha contra o Paladino, Lisandra destruiu a vila de Kham — um vilarejo não muito distante de Deheon. Suas casas e estruturas foram despedaçadas por formações vegetais que seriam as fundações de seu palácio, um monumento retorcido e inconsciente à sua própria angústia interior. Mais tarde esse mesmo palácio serviria de corpo a um verme gigantesco, sobre o qual Lisandra orquestrava o ataque de seus monstros contra o Paladino.

Hoje, da estrutura original, resta apenas uma espécie de cratera imensa. Formada de um material orgânico muito duro, parecido com madeira, com árvores saudáveis crescendo à sua volta. Exceto pelo aspecto antinatural, não há nada de especial no lugar.

Usando seus poderes de meio-dríade, Lisandra fez crescer sobre as ruínas da vila um bosque florido. Um lugar de paz e tranqüilidade, onde os antigos habitantes de Kham possam descansar em paz após a morte horrível que sofreram. Mais tarde, com o tempo, a própria aura natural irradiada por Lisandra (que, embora seja apenas uma meio-dríade, mesmo assim tem uma profunda ligação com a natureza) faria o lugar adquirir certas características especiais.

Viajantes planares afirmam que o Memorial de Kham é muito parecido com as matas existentes no próprio Reino de Allihanna: uma floresta selvagem, riquíssima em vida animal e vegetal, mas onde todas as criaturas vivem em perfeita harmonia — mesmo os predadores, que jamais atacam. Flores e frutos inexistentes em qualquer outra região de Arton (exceto Galrasia) podem ser encontrados aqui. Tudo isso seria razão suficiente para atrair caçadores ou mercadores de todo o Reinado, ansiosos por colocar as mãos em frutas, flores e animais raros para vendê-los por muito ouro. Mas um detalhe impede que isso ocorra: o bosque é protegido por Lisandra, que não é gentil com invasores!

Atualmente o casal de heróis vive na parte mais profunda do bosque, em uma casa na árvore, construída por Sandro (ele preferiu assim, ainda que Lisandra pudesse fazer crescer qualquer estrutura de madeira sem esforço). A própria meio-dríade não passa muito tempo em casa: gosta de entregar-se a longos passeios pelo bosque, usando sua magia para garantir que cada criatura tenha conforto, ao mesmo tempo em que vigia o lugar contra intrusos. Sandro às vezes a acompanha, mas prefere passar o tempo em casa, entretido com pequenos reparos e cuidando de afazeres domésticos — ou fazendo viagens rápidas até Valkaria para buscar suprimentos. Quase um ano depois da batalha final eles teriam um casal de gêmeos, a quem chamariam Kaio e Karina.

Eventualmente, cumprindo suas obrigações como protetora da natureza, Lisandra recuperaria a confiança de Allihanna e suas habilidades de druida. No entanto, por muito tempo ela não voltaria a ganhar níveis nesta classe, ou em qualquer outra.

Os Rubis da Virtude

"Você não sabe? Existe mais de um Rubi da Virtude! Eles são vinte!"

— Odara

Criados originalmente como uma forma de selar um pacto entre os deuses, os Rubis da Virtude (que virtude?! Confiança) quase foram a causa de sua morte. Cada um, se destruído, destruiria também o deus que estivesse secretamente ligado a ele — sem que fosse possível, de nenhuma forma, descobrir

qual Rubi pertencia a quem. Entregues aleatoriamente a cada deus logo após sua criação, eles seriam mantidos como provas de confiança, provas de que os deuses — mesmo aqueles envolvidos em disputas pessoais — jamais tentariam destruir uns aos outros.

Por segurança, as gemas também foram encantadas de modo que não pudessem ser detectadas por nenhum meio mágico — nem mesmo pelos deuses. Os Rubis também não poderiam ser de forma alguma danificados por mortais, ou mesmo por deuses menores: apenas um deus do Panteão poderia destruir um deles.

Obviamente, mesmo sem saber a quem estava ligado, cada deus guardou em lugar seguro a gema em sua posse. No entanto, conseguindo o que não parecia ser possível, Sszzaas — o mais traiçoeiro e furtivo dos seres — roubou todos os Rubis. Ele foi descoberto e julgado antes de descobrir como utilizá-los, mas teve tempo de escondê-los em Arton. E os Rubis, protegidos de qualquer detecção mágica, não puderam ser encontrados.

Como castigo por sua traição, Sszzaas foi transformado em avatar e condenado a vagar pelo mundo até ser destruído ou aceito de volta. Antes de receber a pena, o Traidor conseguiu de Khalmyr a promessa de não interferir diretamente em seus atos — afinal, que chance teria? O que havia de "justo" no confronto entre um avatar e um deus maior? Sem escolha, o Deus da Justiça concordou.

Os Rubis estavam desaparecidos, mas nenhum mortal poderia danificá-los. Além disso, como avatar, Sszzaas não poderia destruí-los mesmo que tentasse. Mesmo assim, para evitar riscos, Khalmyr decretou que as ligações vitais entre os Rubis e os deuses fossem rompidas. E assim foi feito.

Mesmo sem essa conexão, as gemas ainda eram poderosas, pois traziam parte da essência divina dos vinte deuses. Ainda eram indestrutíveis por mortais e indetectáveis por meios mágicos. Sabendo que poderia utilizá-las de alguma forma, Sszzaas tratou de mantê-las longe dos olhos dos deuses, até o último instante.

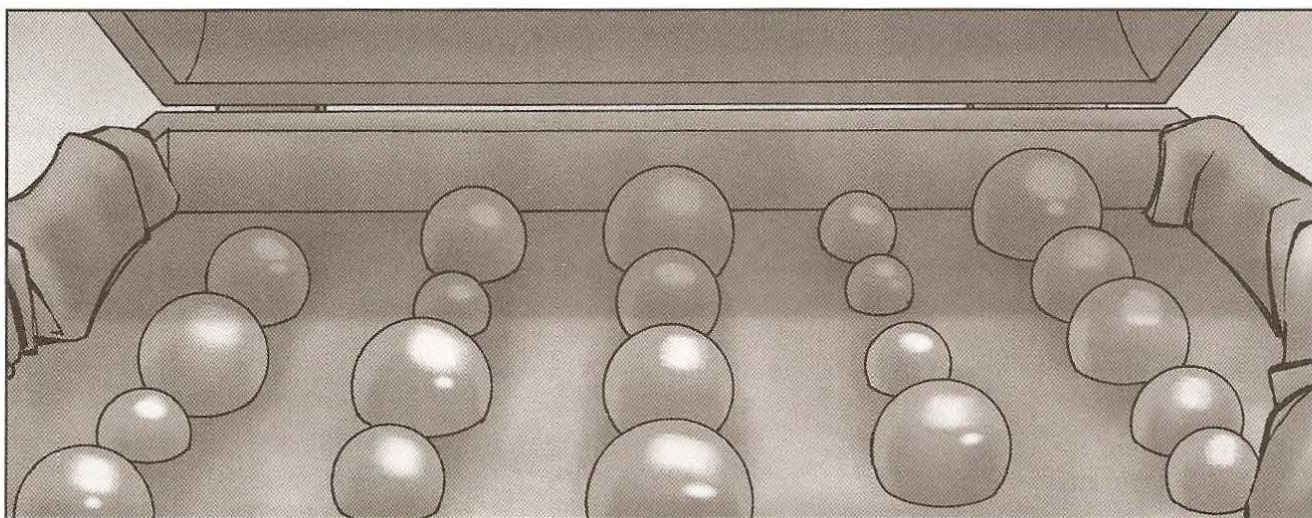
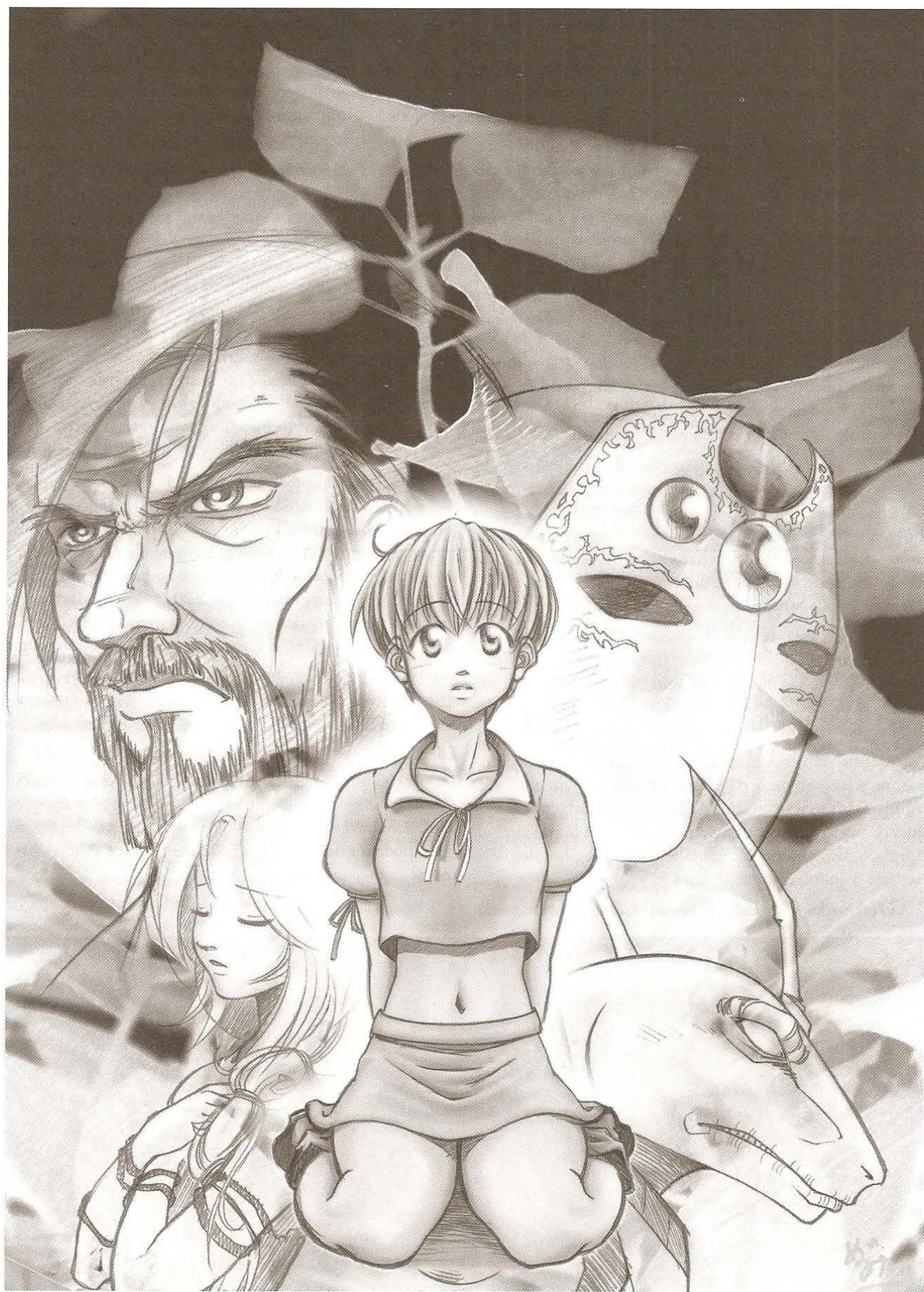
O efeito dos vinte Rubis sobre o Paladino foi único, resultado de uma série de eventos peculiares (o fato de estar morto quando recebeu as gemas, sua restauração por Vladislav, sua morte por Arsenal, sua transformação em extraplanar por Sszzaas, a energia vital recebida em Galrasia...), e jamais poderá ser recriado. No entanto, os Rubis ainda são artefatos capazes de trazer grande poder para quem encontrá-los.

Um Rubi da Virtude oferece a seu portador um nível de experiência adicional em uma classe pré-existente — em geral aquela em que o personagem possui mais níveis — ou um Dado de Vida. Para surtir efeito, a gema deve de alguma forma ser incrustada no corpo da criatura. Fazer isso exige o talento Criar Item Maravilhoso e um teste de Cura com CD 18 (Vladislav, em vez disso, tinha o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas e colocou os Rubis na armadura metálica do Paladino, que passou a ser uma armadura natural). O efeito leva 24 horas para se manifestar e, caso a gema seja removida de alguma forma, levará mais 24 horas para voltar a funcionar caso seja recolocada no lugar (o Paladino não precisava passar por esse período de adaptação).

Por sua invulnerabilidade, cada Rubi oferece ao portador Resistência à Magia +2 e Redução de Dano +1, cumulativos com quaisquer RM e RD já existentes — incluindo outros Rubis. Acumulados, os Rubis também concedem certa resistência a armas mágicas. Será RD 5/+1 com cinco gemas, 10/+2 com dez gemas, 15/+3 com quinze gemas, e 20/+4 com todas as vinte gemas. (Como já foi dito, as resistências e imunidades originais do Paladino não podem ser recriadas exatamente como eram.)

Por sua indetectabilidade, cada Rubi também torna o portador mais difícil de observar por meios mágicos, aumentando em +2 (cumulativos) a CD de testes de Espionar com essa finalidade.

Com o fim do Grande Plano e a destruição do Paladino, os Rubis foram violentamente expelidos em todas as direções, lançados através dos reinos — e até mesmo através dos Planos. Elas podem estar agora em qualquer parte de Arton, sob a posse de qualquer um.

Boa caçada.

Apêndice

Meio-Dríade

"Se este poder não vem de Allihanna, então de onde vem?"

— Lisandra

Quando você percorre as florestas do mundo de Arton, é bem possível que venha a encontrar uma elfa solitária, de cabelos esverdeados, vestida com folhas e flores, e provavelmente cercada de pássaros e borboletas. Ela será provavelmente uma druida, uma sacerdotisa de Allihanna, que devota seu coração e alma à proteção e preservação da vida selvagem.

Mas talvez ela seja alguém ainda mais especial.

As dríades, apesar de externamente idênticas a elfas, são na verdade um tipo de fada das florestas. Sua alma está dentro de uma árvore antiga, nas profundezas mais secretas das matas, que é também seu verdadeiro corpo. São criaturas gentis, pacíficas, que nunca usam seu poder para ferir ou matar. No entanto, também são solitárias e tendem a se apaixonar por aventureiros que visitem suas florestas. O resultado dessa união pode ser, às vezes, uma criança meio-dríade.

Esta é a verdadeira origem de Lisandra, a única humana (não totalmente, agora sabemos) viva na ilha pré-histórica de Galrasia. Lisandra é filha da dríade Momiji e de um poderoso guerreiro estrangeiro, que mais tarde seria conhecido e temido em toda Arton como Mestre Arsenal.

Sua capacidade de moldar galhos e raízes na forma de armas, armaduras e criaturas pareciam, a princípio, magia druida — mas na verdade provêm de seu sangue dríade. E como muitos que cruzaram o caminho de Lisandra já descobriram, esse poder é muito maior e mais perigoso do que parece.

Meio-dríades são filhos de mães dríades (não existem dríades machos) com pais humanos, elfos ou meio-elfos. A gravidez ocorre no corpo real da dríade, uma grande árvore: em seu tronco forma-se um tipo de útero translúcido, onde o bebê se desenvolve. Quando o pai é humano, pode haver complicações durante o parto — Momiji, por exemplo, não sobreviveu ao nascimento da filha. A criança, que pode ser menino ou menina, quase sempre nasce pertencendo à raça do pai, sendo que meio-dríades são casos incomuns. Em Arton, Lisandra é a única conhecida, embora possa haver outros.

Todo meio-dríade já nasce capaz de manipular matéria vegetal. No entanto, ele não tem necessariamente a mesma índole pacífica de sua mãe. Uma vez que essa habilidade poderia ser terrível em mãos violentas, a mãe dríade se encarrega de ensinar à criança como amar e respeitar as criaturas vivas. Caso a mãe não esteja presente (como foi o caso de Lisandra), crianças meio-dríades são cedo ou tarde visitadas por outras dríades, entes, espíritos da floresta, ou mesmo deuses da natureza, que se incumbem da tarefa. Esse contato mágico com a natureza garante que a criança se tornará, certamente, um druida.

No entanto, o mundo muda as pessoas. Uma vez que o meio-dríade começa a trilhar seus próprios caminhos, tudo pode acontecer — especialmente quando ele encontra outros aventureiros, que trazem consigo suas próprias idéias e devoções. Talvez ele siga o caminho druida por toda a vida, amando e protegendo a natureza. Ou talvez tenha contato com pessoas ou eventos que mudem suas convicções, fazendo-o abraçar outra carreira. Ou pior, talvez venha a ser vítima de fatos terríveis que o façam abandonar sua índole pacífica, passando a usar seus poderes de forma violenta (como também foi o caso de Lisandra).

Assim, todo meio-dríade é um druida, ou foi algum dia. Seus poderes vegetais vêm do sangue, não dos espíritos ou deuses, de modo que não podem ser perdidos quando sua devoção à natureza é abandonada. Portanto, um meio-dríade que tenha perdido a bondade em seu coração é uma das criaturas mais perigosas do mundo...

Modelo Meio-Dríade

Meio-dríade é um modelo (ou "*template*"). Como explicado no *Livro dos Monstros*, um modelo é uma condição, um tipo de padrão aplicado a uma criatura normal para torná-la diferente.

O modelo meio-dríade pode ser aplicado a qualquer humano, elfo ou meio-elfo druida de 1º nível. Não é relevante que o personagem adquira seus próximos níveis como druida ou outra classe. Como será visto adiante, os poderes de meio-dríade aumentam conforme o personagem progride em qualquer classe, seja druida ou não.

Dado de Vida: muda para d8. Caso o personagem tenha níveis em classes com Dados de Vida melhores (d10 ou d12), estes são mantidos.

Tipo de Criatura: mesmo do personagem (sempre Humanóide).

Habilidades: não são alteradas. No entanto, um meio-dríade recebe 1 ponto de habilidade extra a cada dois níveis de personagem, em vez de 1 a cada quatro níveis.

Tendência: sempre com uma parcela bondosa no 1º nível. No entanto, ela pode se alterar à medida que o personagem progride.

Classe de Armadura, Perícias, Talentos, Testes de Resistência, Clima/Terreno, Deslocamento, Ataques, Dano, Face e Alcance, Organização, Tesouro e Progressão não são alterados por este modelo. Mantêm-se os mesmos do personagem.

Nível de Desafio: +1 para personagens de até 5º nível; +3 para personagens entre 6º e 11º nível; +5 para personagens de 12º nível ou mais.

Qualidades Especiais

Um meio-dríade conserva todas as suas habilidades e qualidades especiais, e também recebe as seguintes:

Armadura de Allihanna (Ext): no 1º nível, meio-dríades podem fazer crescer à volta de seu corpo uma armadura de matéria orgânica (geralmente vegetal), que tem exatamente o mesmo efeito da magia Pele de Árvore, mas sem limite de duração. Fornece CA+3, melhorando para +4 no 6º nível e +5 a partir do 12º nível. Conta como 1 ação.

Armamento de Allihanna (Ext): no 1º nível, meio-dríades podem fazer brotar do chão armas mágicas feitas de madeira muito dura (ou outro material orgânico, como coral) e guarnecida com espinhos. Essa arma pode ser própria para combate corporal (espada, machado, lança...) ou à distância (adaga, arco e flecha, arpão, machado de arremesso...). A arma tem um bônus mágico igual a metade do nível do personagem, arredondado para baixo (até um máximo de +5). O personagem deve saber usar o tipo de arma criada, ou sofre as penalizações normais. Armas criadas desta forma perdem seu bônus mágico quando manuseadas por outros personagens — mas ainda podem ser usadas como armas normais, embora apodreçam e desmanchem em poucas horas.

Torcer Madeira (SaM): no 2º nível, meio-dríades podem Torcer Madeira como uma habilidade similar a magia.

Moldar Madeira (SaM): no 3º nível, meio-dríades podem Moldar Madeira como uma habilidade similar a magia.

Gavinhas (Ext): no 6º nível, meio-dríades podem fazer brotar do próprio corpo — ou do chão — monstruosas gavinhas equipadas com espinhos, garras e mandíbulas. O número de tentáculos criados desta forma é igual a metade do nível do personagem, arredondado para baixo (até um máximo de 10). Cada tentáculo tem alcance de até 1m por nível do personagem (até um máximo de 10m), causa dano igual a 2d6 + metade do nível do personagem, e pode fazer um ataque por rodada, com o maior bônus de ataque do personagem (as regras e penalidades para ataques múltiplos ainda se aplicam, como na pág.7 do *Livro dos Monstros*). Controlar qualquer número de tentáculos é considerado uma ação padrão (o personagem não pode fazer qualquer outra coisa). Os tentáculos também podem ser usados para fazer ataques constritivos. Embora não possuam modificadores de ataque, as gavinhas vencem redução de dano como se fossem armas +5.

Invocar Fera Vegetal (Sob): no 12º nível, meio-dríades podem invocar um horrível construto feito de matéria vegetal. A fera tem a mesma forma e habilidades básicas de um animal, besta, dragão ou verme com Dados de Vidas iguais à metade do nível do personagem, arredondada para baixo. É possível criar e controlar apenas uma fera por vez. Veja mais adiante o modelo Fera Vegetal.

Comandar Plantas (SaM): no 14º nível, meio-dríades podem *Comandar Plantas* como uma habilidade similar a magia (apenas Animar ou Constrição). No entanto, ao contrário da magia original, não é necessário que existam plantas na área afetada — elas crescem do nada quando necessário.

Chuva de Lâminas (Sob): no 16º nível, meio-dríades podem expelir uma revoada de pequenas lâminas voadoras que cortam tudo em

seu caminho, em uma área igual a um cone com 20m de comprimento. O dano é igual a 10d6, com direito a um teste de Reflexos para meio dano. Este poder pode ser usado até três vezes por dia.

Criar Soldados (Sob): no 18º nível, meio-dríades podem usar cadáveres como matéria-prima para criar soldados feitos de fibra vegetal (também conhecidos como "toscos"). Este poder funciona de forma exatamente igual à magia Criar Mortos-Vivos Menores, com a diferença de que as criaturas obtidas são consideradas construtos. As características desses soldados são apresentadas mais adiante.

Todas as habilidades similares a magia do meio-dríade são consideradas como sendo executadas por um druida de nível igual ao nível do personagem.

Todos os poderes podem ser ativados e mantidos livremente em áreas selvagens. Quando o personagem está em áreas estéreis (grandes cidades, desertos, embarcações...) ou malditas (cemitérios, templos malignos, casas assombradas...), ativar ou manter cada poder exige um teste de Vontade com CD 15.

Fera Vegetal

"Achei que Lisandra só criava monstros quando ficava zangada!"

— Petra

Uma fera vegetal é uma criatura-planta gerada por um meio-dríade poderoso. Trata-se de uma versão monstruosa de um animal, besta, dragão ou verme normal, mas feita de matéria vegetal retorcida. Apesar do material de que é feita, a criatura não é considerada uma planta, mas sim um construto.

Em geral uma fera vegetal não dura o bastante para formar uma ecologia — ela é criada como um instrumento temporário para realizar uma tarefa, e então descartada. A fera é totalmente obediente a seu mestre, sendo capaz de lutar até a destruição sob seu comando.

Fera Vegetal é um modelo que pode ser aplicado a qualquer animal, fera, dragão ou verme (daqui por diante chamado "criatura-base").

Tipo: muda para construto.

Classe de Armadura: +2 natural.

Habilidades e Características Especiais: como construto, a fera não tem valores de Inteligência e Constituição. Também não possui nenhuma das habilidades sobrenaturais ou similares a magia possuídas pela criatura-base, mas conserva suas habilidades extraordinárias.

Perícias: a criatura-base perde quaisquer perícias baseadas em Inteligência ou Constituição.

Testes de Resistência: mesmos da criatura-base, exceto Fortitude (construtos nunca precisam fazer testes de Fortitude).

Tesouro: nenhum.

Talentos, Tamanho, Clima/Terreno, Deslocamento, Ataques, Dano, Face e Alcance, Testes de Resistência, Organização, Nível de Desafio e Progressão não são alterados por este modelo. Mantêm-se os mesmos da criatura-base.

Qualidades Especiais

Características de Construto: imune a influência ou controle da mente, veneno, paralisia, doença e efeitos similares. Não sujeito a atordoamento, acertos críticos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo. Não precisa fazer testes de Fortitude (a menos que o teste se aplique a objetos), e não tem valores de Inteligência e Constituição. Tem visão no escuro de 20m.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): a fera sofre dano dobrado por magias baseadas em fogo.

Sopro (Sob): feras que tenham a forma de dragões podem soprar um cone de fogo com alcance de 15m a cada 1d6 rodadas, usando uma ação padrão. As criaturas atingidas sofrem dano de 1d6 para cada dois Dados de Vida da fera (arredondado para cima). Um teste de Reflexos (CD 10 + DVs da fera) reduz o dano à metade. As características do sopro não se alteram, mesmo que a criatura-base tenha tipos diferentes de sopro (ou nenhum).

Guerreiro Tosco

Estas são as estatísticas de um soldado tosco criado por um meio-dríade de 16º nível ou mais.

Tosco: Construto Médio: ND 2; Tend. Neutro; DVs 3d10, PVs 17; Inic +2; Desloc. 9m; CA 18 (+2 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +4 arma (dano pela arma +2) ou mordida +4 (1d6+2), 2 garras +2 (dano 1d4+1); Qualidades Especiais: Construto; Fort +1, Ref +3, Von +1; For 14, Des 14, Cons –, Int –, Sab 10, Car 6; **Talentos:** Ataque Múltiplo, Usar Arma Exótica.

As criaturas estarão equipadas com estranhas armas de madeira, de qualidade obra-prima, que não podem ser normalmente manuseadas por outras pessoas (exige o talento Usar Arma Exótica para cada peça, pois são todas muito diferentes entre si). Exceto por este detalhe, as armas funcionam como alabardas, machados, espadas, sabres e cimitarras de tipos variados (incluindo armas duplas). Normalmente causam dano de 1d6+1 com bônus de +1 no ataque.

Fera Alada

Esta é uma fera vegetal criada a partir de um wyvern, resultando em uma criatura alada que Lisandra usa como montaria quando se torna mais poderosa. Por seus Dados de Vida, uma criatura como esta só pode ser invocada por um meio-dríade de 14° nível ou mais.

Fera Vegetal (Wyvern): Construto Enorme; ND 6; Tend. Neutra; DVs 7d12+14 PVs 59; Inic +1; Desloc. 9m, voando (ruim) 18m; CA 19 (–2 tamanho, +1 Des, +10 natural); Ataques: Corpo a corpo: ferrão +9 (dano 1d6+4 mais veneno), mordida +4 (dano 2d8+2), 2 asas +4 (1d8+2) ou 2 garras +9 (1d6+4); Qualidades Especiais: Características de Construto, Vulnerabilidade ao Fogo, Veneno, Agarrar Aprimorado, Arrebatar, Sopro; Fort –, Ref +6, Von +6; For 19, Des 12, Cons –, Int –, Sab 12, Car 9; **Perícias:** Furtividade +9, Observar +13, Ouvir +13; **Talentos:** Investida Aérea, Prontidão.

Sopro (Sob): esta fera vegetal pode, a cada 1d6 rodadas, soprar um cone de fogo de 15m que causa 4d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 17) reduz esse dano pela metade.

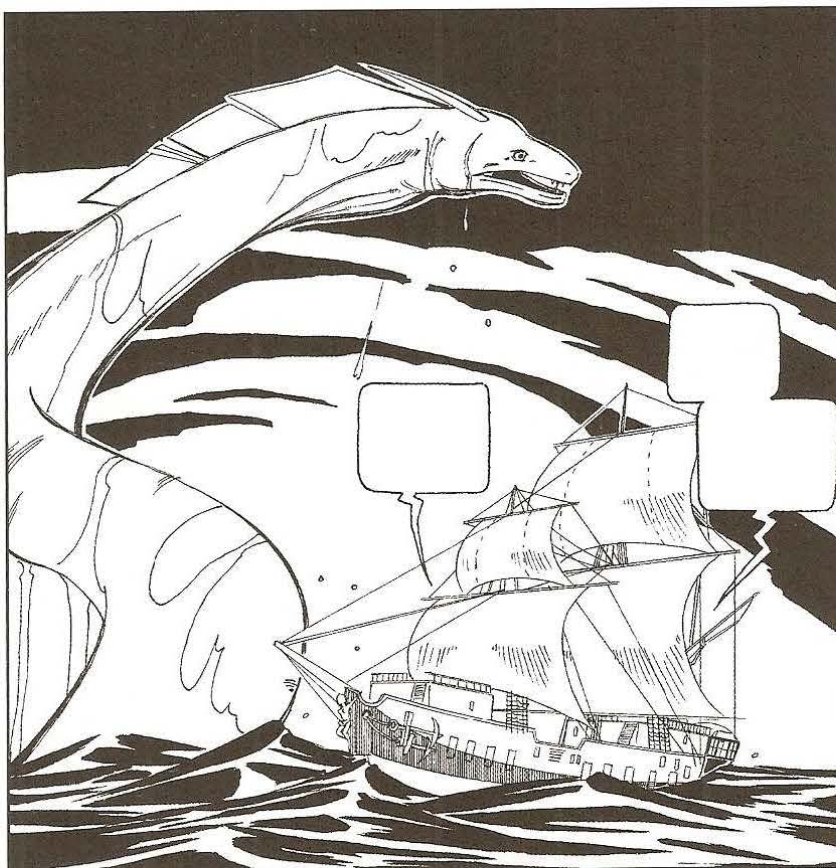
Outras habilidades, como o veneno do wyvern, funcionam exatamente como descritas no *Livro dos Monstros*, página 187.

Navios e Combate Naval

"Mais pra esquerda! ESQUERDA! Não consegue manobrar essa coisa, seu pirata de merda?"

— Tork

As dimensões de uma embarcação podem variar desde pequenos barcos entre 2,5m e 5m (tamanho Grande) até imensos navios transporte ou batalha, com 50m ou mais (tamanho Colossal).

Cada navio tem sua própria Classe de Armadura, que inclui ajustes por tamanho, o modificador de Destreza do piloto (se positivo) e um bônus por armadura natural, geralmente igual à dureza do material de que é feito seu casco. Navios sofrem dano como estruturas. A maioria dos navios humanas é feita de madeira (dureza 5) ou madeira reforçada (6). Antigos navios élficos (como aqueles originalmente usados pelos elfos para chegar a Arton; hoje não passam de lendas) eram de madeira-ferro (10), e certas raças monstruosas constroem suas naus com cerâmica magicamente tratada (6). Então, um navio humano Enorme (CA–2) de madeira reforçada (dureza 6) e com um piloto que tenha Destreza 14 (+2) terá Classe de Armadura 16.

Quanto a Pontos de Vida, tipicamente navios Grandes têm 4d10+20 PVs; navios Enormes têm 8d10+40 PVs; navios Imensos têm12d10+60 PVs; e Colossais têm 16d10+80 PVs. Consertar 1d6 PVs em um navio requer uma hora, 10 peças de ouro em suprimentos de reparo, e um teste da perícia Ofícios (construção de barcos) com CD 10. Um personagem com 5+ graduações em Profissão (navegador) recebe um bônus de sinergia de +2 em Ofícios (construção de barcos).

Pilotagem e Combate

Manobrar um navio exige testes da perícia Profissão (navegador). Esse teste recebe modificadores de acordo com o tamanho da nave e a qualidade de sua tripulação. Em situações de combate, estes mesmos modificadores são empregados para calcular a iniciativa.

Navios maiores são mais difíceis de manobrar. Os modificadores por tamanho são: –1 para navios Grandes, –2 para navios Enormes, –4 para navios Imensos e –8 para Colossais.

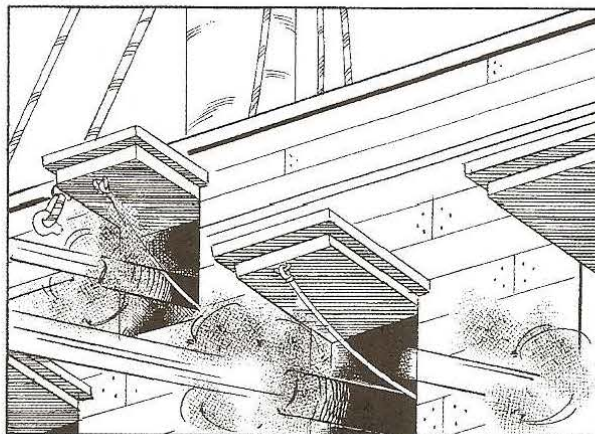
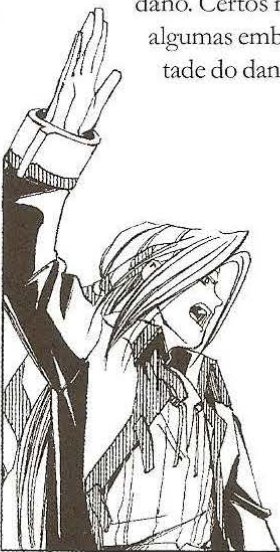
Além do próprio navegador, todo navio requer uma equi-

pe de tripulantes para funcionar. Em geral são 1-3 tripulantes para navios Grandes, 1-8 para navios Enormes, 4-12 para navios Imensas, e 12-30 pessoas para navios Colossais. Os modificadores de navegação são +0 para uma tripulação sem treinamento (em geral plebeus ou personagens sem perícias próprias), +4 para uma tripulação treinada (especialistas e combatentes de 1º nível) e +8 para uma tripulação altamente treinada (especialistas e combatentes de 2º a 5º nível).

Combate entre navios é muito parecido com qualquer combate normal. Os tripulantes podem atacar navios próximos com seus próprios ataques à distância (seja com armas ou magia), ou então com as armas do próprio navio (balestras e canhões). Estas armas são descritas mais adiante, em "Equipamento".

Navios sempre sofrem metade do dano normal por armas de longo alcance, ácido, fogo e eletricidade (divida o dano por 2 antes de aplicar a dureza do material). Ataques baseados em frio causam apenas ¼ do dano. Um navio reduzido a metade de seus Pontos de Vida impõe um redutor de –2 em seus testes de Profissão (navegador) e começa a afundar. Um navio que perca todos os seus PVs é considerado destruído. Em combate, apenas uma rolagem de iniciativa é feita para cada navio — na verdade, uma disputa entre a perícia Profissão (navegador) de seus pilotos.

Manobrar um navio é equivalente a uma ação de movimento; enquanto manobra, o navegador pode realizar uma ação padrão (geralmente atacar à distância ou lançar magias). Um navegador também pode usar uma ação de rodada completa para manobrar seu navio defensivamente, substituindo a CA normal da embarcação (10 + modificador de tamanho + dureza + modificador de Des do piloto) por um teste de Profissão (navegador) + modificador de tamanho + dureza.

Um navio também pode fazer um ataque de carga, investindo contra um alvo para destruí-lo (exige um teste de Profissão (navegador), com CD igual à CA do alvo). Um ataque de carga causa dano dependendo do tamanho do navio agressor: 4d6 para Grande, 8d6 para Enorme, 12d6 para Imenso e 16d6 para Colossal. Tanto o navio atacante quanto o alvo sofrem o mesmo dano. Certos navios equipados com aríetes (como algumas embarcações piratas) sofrem apenas metade do dano quando fazem um ataque de carga.

Quanto a armamento, navios de tamanho Grande não carregam armas próprias; navios Enormes possuem tipicamente duas balestras ou um canhão; navios Imensos podem ter até quatro balestras ou dois canhões (a Bravado, com 18 canhões, é uma exceção ignorante!); e navios Colossais podem ter até oito balestras ou quatro canhões em seu convés. Note que cada arma exige pelo menos dois tripulantes para operar e recarregar (portanto, é raro que um navio tenha tripulação mínima).

Novos Talentos

Especialista em Balestra [Geral]

Você é treinado no uso da balestra.

Pré-requisitos: Profissão (navegador) 4 graduações.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de ataque com balestra.

Normal: sem este talento, você rola apenas 1d20 sem modificadores (exceto por distância) para atacar com uma balestra.

Especialista em Canhão [Geral]

Você é treinado no uso do canhão.

Pré-requisitos: Profissão (navegador) 4 graduações.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de ataque com canhão.

Normal: sem este talento, você rola apenas 1d20 sem modificadores (exceto por distância) para atacar com um canhão.

Mestre de Balestra [Geral]

Você é extremamente talentoso no uso da balestra.

Pré-requisitos: Especialista em Balestra, Profissão (navegador) 4 graduações.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de ataque com balestra.

Normal: sem este talento, você rola apenas 1d20 sem modificadores (exceto por distância) para atacar com uma balestra.

Mestre de Canhão [Geral]

Você é extremamente talentoso no uso do canhão.

Pré-requisitos: Especialista em Canhão, Profissão (navegador) 4 graduações.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de ataque com canhão.

Normal: sem este talento, você rola apenas 1d20 sem modificadores (exceto por distância) para atacar com um canhão.

Equipamento Naval

Embora armas de pólvora sejam proibidas pelas leis do Reinado, piratas e outros fora-da-lei fazem uso delas rotineiramente — sejam armas de fogo pessoais, sejam canhões navais. Todas as armas renascentistas explicadas no *Livro do Mestre* (páginas 162-163) existem em Arton, além de outros itens característicos.

Balestra: um tipo de besta gigante, a balestra fica instalada sobre uma torre giratória no convés, e dispara um grande arpão. Um ataque feito com uma delas exige uma rolagem simples de 1d20, sem usar qualquer modificador de Destreza ou ataque à distância do personagem. Apenas modificadores de distância afetam esta rolagem. Esse teste recebe bônus pelos talentos Especialista em Balestra (+4) ou Mestre de Balestra (+8). Recarregar uma balestra exige dois tripulantes e 3 ações de rodada completa. Balestras causam dano igual a 5d6 (crítico x3), têm incremento de distância de 60m e custam 800 p.o.

Canhão: da mesma forma que a balestra, atacar com um canhão exige uma rolagem simples de 1d20, sem qualquer modificador de Destreza ou ataque à distância do personagem. Apenas modificadores de distância afetam esta rolagem. O teste recebe bônus pelos talentos Especialista em Canhão (+4) ou Mestre de Canhão (+8). Recarregar um canhão exige dois tripulantes e 3 ações de rodada completa. Canhões causam dano igual a 8d6 (crítico x4), têm incremento de distância de 80m e custam 5.000 p.o.

Mosquete: dispara apenas um tiro (dano de 1d12, crítico x3) e requer uma ação padrão para recarregar. Exige o talento Usar Arma Exótica (armas de fogo) e custa 500 p.o.

Pistola: dispara apenas um tiro (dano de 1d10, crítico x3) e requer uma ação padrão para recarregar. Exige o talento Usar Arma Exótica (armas de fogo) e custa 250 p.o.

Samurai de Tamu-ra

"Em nome de Lin-Wu, o que está acontecendo?"

— Haramaki

Samurais são os tradicionais e honrados guerreiros da sociedade tamuraniana. Apesar da destruição de sua terra natal, alguns clãs samurai sobreviveram e agora tentam preservar suas tradições ancestrais.

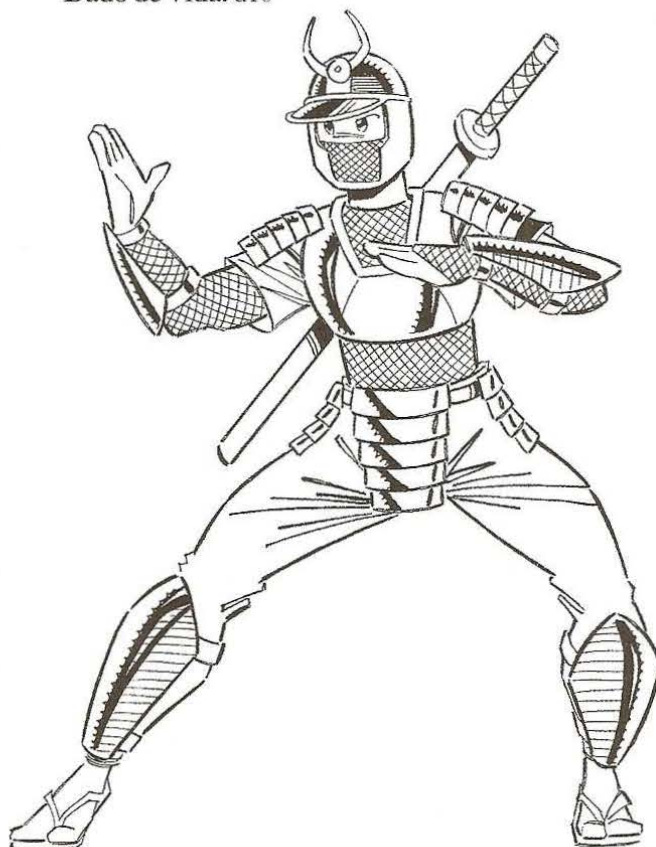
O Samurai de Tamu-ra é um combatente heróico e bem diferente do guerreiro comum. Além de ser impressionante em combate, ele é treinado para também agir como um diplomata, um embaixador e um representante digno de seu senhor. Todo samurai serve a um mestre, seja ele seu mentor ou o nobre que comanda a região. Sua lealdade a esse senhor é inabalável, sua vida está totalmente voltada para esse objetivo. Sua devoção é tamanha que, caso seu mestre seja morto, será dever do samurai cometer o suicídio ritual e unir-se a seu mestre no Mundo dos Mortos — a menos que o próprio senhor, antes de morrer, instrua o samurai para continuar vivo e realizar uma última missão.

Caso um samurai fracasse com seu mestre e ainda continue vivo, ele se tornará um ronin (veja adiante). Samurais cujos senhores tenham morrido e não tenham cometido o suicídio ritual por escolha própria também se tornam ronins.

O samurai segue um código de honra severo. Acima de tudo está a obediência a seu mestre — qualquer ordem deve ser obedecida sem questionamento. Ele seguirá também outros códigos, que dependem de cada família ou clã, na maioria das vezes envolvendo honra em combate e as complexas tradições da antiga Tamu-ra.

Antigamente, apenas humanos nascidos em Tamu-ra eram aceitos como samurais. Agora, depois da destruição do Império de Jade pela Tormenta, os poucos sobreviventes dessa orgulhosa nação resolveram que a melhor maneira de manter vivos os ideais tamuranianos era propagar sua cultura. Assim, sob a orientação dos sacerdotes do Grande Lin-Wu e seus guerreiros sagrados, os mestres samurais começaram a aceitar membros de outras raças, desde que possuam o método e a disciplina necessária. Entre as raças semi-humanas, elfos e meio-elfos são mais comuns a seguir o caminho do samurai.

Os personagens que tendem a adotar esta classe são guerreiros e paladinos. Alguns clérigos e rangers também se tornaram samurais, mas são raros.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um Samurai de Tamu-ra, o personagem deve preencher os seguintes critérios:

Tendência: qualquer Leal.

Sexo: masculino. Mulheres, de qualquer raça, não podem se tornar samurais.

Bônus Base de Ataque: +2

Perícias: Cavalgar 2 graduações, Diplomacia 3 graduações.

Talentos: Vontade de Ferro, Combate Montado e Ataque Poderoso.

Especial: o personagem precisa encontrar um mestre disposto a acolhê-lo como discípulo. Esse mestre não precisa ser necessariamente um samurai, mas precisa ser de descendência tamuraniana. O personagem deve obedecer a todas as ordens desse mestre.

Perícias de Classe

As perícias de classe do Samurai de Tamu-ra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: um Samurai de Tamu-ra sabe usar todas as armas simples e comuns. Além dessas, ele também sabe usar a katana e a wakizashi (descritas no *Livro do Mestre*, pág.161-162), além do daikyu (um arco longo composto obra-prima). Também sabe usar todas as armaduras (mas não escudos), usadas em versões "orientais", sempre de qualidade "obra-prima".

Coragem do Samurai (Ext): no 1° nível, o samurai recebe um bônus de +4 em testes de Vontade contra magias e efeitos mágicos que causem medo.

Grito de Kiai (Ext): a partir do 2° nível o Samurai de Tamu-ra aprende a concentrar suas forças interiores em um ataque devastador. O samurai emite o grito de kiai (uma ação livre) e, durante aquela rodada, recebe um bônus de +2 em sua Força. Este bônus aumenta para +4 no 4° nível, +6 no 6° nível, +8 no 8° nível, e +10 no 10° nível.

O grito pode ser usado uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Sabedoria (por exemplo, três vezes por dia se tem Sab 16-17).

Talentos Adicionais: o Samurai de Tamu-ra recebe um talento adicional no 3°, 6° e 9° nível. Esses talentos adicionais podem ser escolhidos da lista de talentos adicionais do Guerreiro (pág. 37 do *Livro do Jogador*). O samurai pode escolher Especialização em Arma como se fosse um guerreiro, mas esse talento só pode ser aplicado à katana, wakizashi e daikyu (o personagem ainda precisa satisfazer os pré-requisitos para selecionar esse talento).

Inspiração Honrada (Ext): no 5° nível, o samurai recebe um bônus de +2 em seu valor de Liderança. Esse bônus aumente para +4 no 10° nível.

Ex-Samurais e Ronins

Um samurai que abandone a tendência Leal deixará de ser um samurai, não podendo mais adquirir níveis nesta classe de prestígio (mas mantendo as habilidades que já tem).

Se um samurai falhar com seu mestre, seja em uma missão ou desonrando-o de outra forma, poderá ser dispensado em desonra, tornando-se um ronin. Um ronin ainda pode adquirir níveis nesta classe de prestígio, mas será muito mais difícil. Até que consiga um mestre ou se redima diante de seu antigo mestre, o ronin precisa acumular pontos de experiência suficientes para um nível acima do normal para subir de nível.

Por exemplo, um personagem Guerreiro 3/Samurai de Tamu-ra 4 que se torne ronin precisará acumular 36.000 XP para avançar um nível, em vez de 28.000 XP. Ao deixar de ser um ronin, o personagem pode subir de nível normalmente.

Samurai de Tamu-ra

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Coragem do Samurai
2	+2	+3	+0	+3	Grito de Kiai +2
3	+3	+3	+1	+3	Talento Adicional
4	+4	+4	+1	+4	Grito de Kiai +4
5	+5	+4	+1	+4	Inspiração Honrada +2
6	+6/+1	+5	+2	+5	Talento Adicional, Grito de Kiai +6
7	+7/+2	+5	+2	+5	–
8	+8/+3	+6	+2	+6	Grito de Kiai +8
9	+9/+4	+6	+3	+6	Talento Adicional
10	+10/+5	+7	+3	+7	Inspiração Honrada +4, Grito de Kiai +10

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.*

2. The License: *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*

3. Offer and Acceptance: *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*

4. Grant and Consideration: *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*

5. Representation of Authority to Contribute: *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*

6. Notice of License Copyright: *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*

7. Use of Product Identity: *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*

8. Identification: *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*

9. Updating the License: *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*

10 Copy of this License: *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*

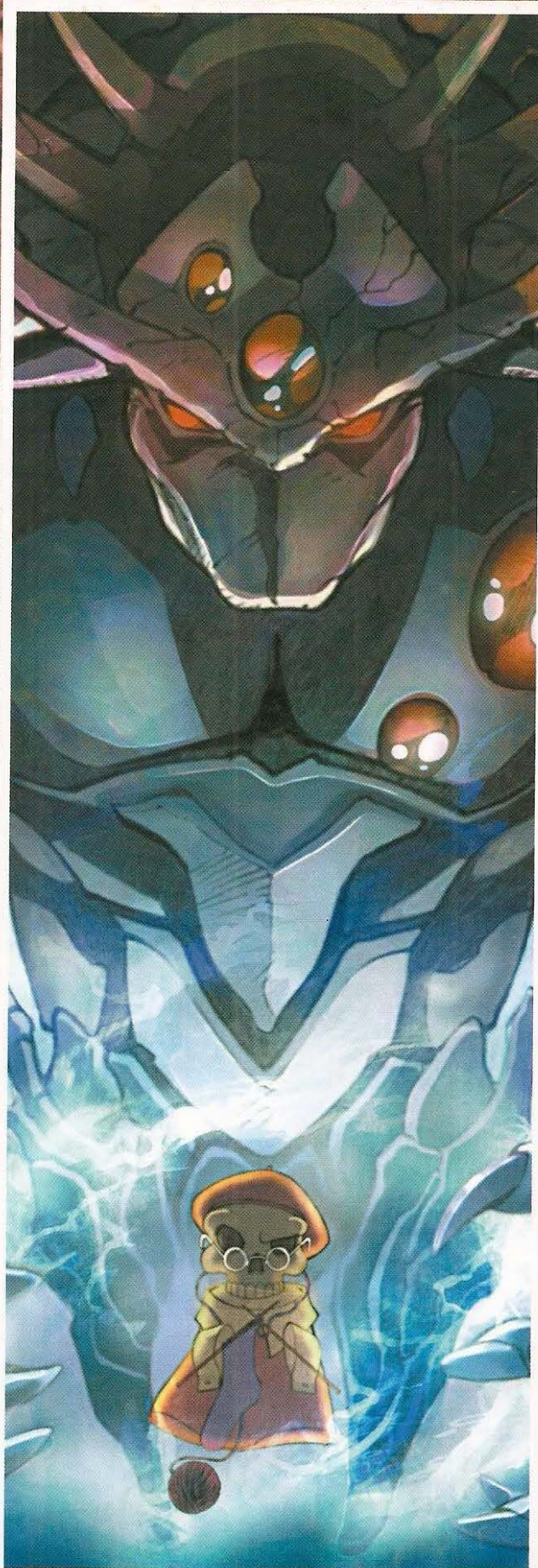
11. Use of Contributor Credits: *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*

12. Inability to Comply: *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*

13. Termination: *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

14. Reformation: *If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

A maior saga dos quadrinhos retorna ao RPG

HOLY AVENGER, o maior sucesso das histórias em quadrinhos nacionais, veio de uma aventura de RPG — e agora retorna às suas origens na mesa de jogo.

HOLY AVENGER D20 reapresenta a saga dos Rubis da Virtude, agora com regras detalhadas e compatíveis com o D20 System.

Este livro inclui:

• Explicações pormenorizadas sobre cada capítulo de HOLY AVENGER, incluindo as regras de jogo empregadas em cada momento.

• Mais de 60 fichas de personagens, desde os protagonistas Lisandra, Sandro, Niele e Tork até personagens secundários como Haramaki, James K. e Aspis, com históricos detalhados.

• Mais de 20 criaturas e monstros, desde os traiçoeiros slarks ao Moóck de Triunphus.

• 25 Novos lugares, desde a Tumba do Rei Dracolich até a Fortaleza de Arsenal.

• 11 Novos itens mágicos, incluindo o Olho de Sszzaas e os Rubis da Virtude.

• Novas regras para meio-dríades, combates navais e a classe de prestígio Samurai de Tamu-ra.

• Todas as transformações do Paladino de Arton, com fichas individuais para cada momento de sua metamorfose.

Para usar este livro você precisa ter o livro *Tormenta D20* e também o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* do jogo *Dungeons & Dragons* ©.

Impróprio para menores de 16 anos.

7 897780 512228